COMPUTER USER

ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1991
ΤΕΥΧΟΣ 13 • ΔΡΧ. 400

- AMIGA • PC
- ATARI ST
- ARCHIMEDES
- AMSTRAD • C64
- SPECTRUM
- GAME CONSOLES

AMIGA
PHOTON PAINT II

PC
ΟΙ ΙΟΙ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



MEGA REVIEW
BETRAYAL



AMSTRAD
ADVANCED ART STUDIO

ΤΑ ΜΗΛΑ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟ ΔΕΝΤΡΟ

ΠΑΝΩ ΑΠΟ 30 REVIEWS & PREVIEWS

• KING'S QUEST V • RED BARON • TOYOTA CELICA
• HARLEY DAVIDSON • BATTLE STORM • FEUDAL LORDS
• SPORTS 4D DRIVING • RING SIDE STRIKER • UNIVERSE 3

SUPER ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ

Μ Α Ε Σ Σ Τ Ο

BASKET

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ
ΤΕΥΧΟΣ 34 * ΤΙΜΗ 300

ΚΕΡΔΙΣΤΕ 3 ΦΟΡΜΕΣ NBA

Ο ΠΑΟΚ ΚΥΠΕΛΛΟΥΧΟΣ ΕΥΡΩΠΗΣ

PLAY-OFFS
Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΑΛΗΘΕΙΑΣ

ΓΙΑΤΖΟΓΛΟΥ-ΜΠΕΝΑΤΣΕΚ-ΓΚΟΥΜΑΣ-ΠΑΤΑΒΟΥΚΑΣ-ROBERSON

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

Ποιός τη χάρη σας. Ούτε σχολείο ούτε διάβασμα ούτε πρωϊνό ξύπνημα, και δέκα ολόκληρες μέρες για να ευχαριστηθείτε και να χορτάσετε ένα Πασχαλινό USER, γεμάτο previews, reviews, news, tips, θέματα για όλους τους υπολογιστές, πολύ χιούμορ, και τι δεν έχει αυτό το USER.

Και αρχίζουμε τις πρώτες σελίδες μας, με τα previews, όπου θα δείτε μελλοντικές κυκλοφορίες παιχνιδιών π.χ. το τρομερό **Sim Earth, Larry I+II+III** ναι καλά διαβάσατε και τα 3 Larry σε οικογενειακή συσκευασία και τιμή κ.λ.π. Και περνάμε στα news, με νέα απο όλον τον κόσμο, και σε περισότερες σελίδες (πάντως εμένα μου άρεσε ο νέος τρόπος αδυνατίσματος). Στα άρθρα μας για τους: **ATARI** και το δεύτερο μέρος της ιστορίας των ST, **AMIGA** και άλλα κόλπα με την στήλη stay cool, **PC** κάτι κόλησε ο υπολογιστής μου, **AMSTRAD Art Studio**, και **ARCHIMEDES DTP.**

Και τώρα πάρτε το σπαθί σας, βάλτε μπρός το σατανικό μυαλό σας, και ... **MEGA REVIEW BETRAYAL.**

Και αφού σφάξετε αρκετούς (πάμε στα **REVIEWS**), ανεβείτε στον Κόκκινο Βαρώνο για μια βόλτα πάνω απο τα σύννεφα με πολές παγίδες. Οταν κατεβείτε το μαστίγιο που θα βρείτε, δεν είναι δικό μου, αλλά του Indiana Jones, φορέστε και το καπέλο, μπείτε μέσα στην **Toyota Celica** και σιγά τους **Feudal Lords** και τους Striker που θα δείτε καθ'οδόν, μέχρι που να μείνετε απο βενζίνη για να συνεχίσετε με μία Harley Davidson (μα τι λέει αυτό το ιταλικό παιδί σημ. εκδότη), και δεν είναι μόνο αυτά!!!

Το **SPELL MARKET** με πολλούς δράκους και λύσεις, και που να δείτε τι ετοιμάζει ο κύριος Ραφτόπουλος για το επόμενο USER. Ακόμη παρουσίαση **APPLE** και τριών μοντέλων **MACINTOSH**, τα γνώστα άρθρα για **MIDI, MODEM,** και **ΒΙΒΛΙΟΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ**.

Για να κλείσουμε αυτό το τεύχος με τον διαγωνισμό μας, το ευθυμογράφημα, τις αγγελίες και το γνωστό πλέον πεδίο βολής, αν και απ'ότι είδα κυματίζει λευκή σημαία στα μέτωπα και στην στήλη της **ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑΣ.**

ΚΑΛΗ ΑΝΑΣΤΑΣΗ.

USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ 12461 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ:5820399 FAX:5820643

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
UMBERTO GRELLONI

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ
ΡΕΝΑΤΟ ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΒΔΟΥΛΑΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΠΟΘΟΥΛΑΚΗΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΕΛΟΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΠΙΝΟΣ
ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΧΟΛΟΓΚΙΤΑΣ

LAY-OUT
ΒΙΚΥ ΛΑΜΠΡΟΥ

D.T.P. - ΣΕΛΙΔΟΠΟΙΗΣΗ
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

ΕΙΔΙΚΟΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ
ΘΕΟΠΙΣΤΟΣ ΝΙΚΗΤΙΔΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ
LASER DOT

ΕΝΘΕΣΕΙΣ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΣΟΛΑΚΗΣ
Κ. ΣΑΚΕΛΛΑΡΗΣ Ο.Ε.

ΜΟΝΤΑΖ
ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑΣ
ΝΤΙΝΑ ΚΑΡΥΔΑ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΕΛΛΑΔΑ: 4400
ΚΥΠΡΟΣ: 5000

ΠΕΡΙΕ

ΧΟΜΕΝΑ

PREVIEWS

IT CAME FROM THE DESERT ΣΤΟΥΣ ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ

Το επικό game που απόλαυσαν δεκάδες χρηστών έρχεται και για PC. Η εταιρεία υπόσχεται (μιλάμε για τη Mirrorsoft) ένα παιχνίδι με τελεια γραφικα και κίνηση για VGA και EGA όχι όμως για CGA πού όπως φαίνεται τήνει να σβύσει. Οπως αναφερεται έγινε μιά μεγάλη προσπάθεια στο PC και κατεληξε σε μια αρκετά ικανοποιητική διασκευή όπου σε VGA τα γραφικά των συμβατών μοιάζουν με της Amiga, (όσο αυτό είναι δυνατό βέβαια). Δεν θα μπορούσαμε όμως να πούμε το ίδιο και για τον ήχο όπου αν δεν έχετε μουσική κάρτα δεν θα πρέπει να κάνετε το λάθος να ακούσετε το ηχείο, με μερικές μόνο νότες επαναλαμβανόμενες ξανά και ξανά. Πάρτε λοιπόν το ρόλο του γαιωλόγου και ξεκινήστε απο τη μικρή πόλη του Lizard Breath πυροβολώντας τα τεράστια μυρμήγκια. Ισως να μη τα καταφέρνετε με το πιστόλι αλλά δεν υπάρχει λόγος ανησυχίας αρκετά όπλα βρίσκονται έτοιμα να τα ανακαλύψετε. Η δράση ίσως δεν είναι τόσο γρήγορη για το PC αλλά παραμένει σε αρκετά υψηλά επίπεδα. Η Cinemaware έχει εφαρμόσει την ίδια τεχνική με τα προηγούμενα παιχνίδια της, προσαρμοσμένα στις δυνατότητες του PC και το αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό. Η υπόθεση βέβαια έχει παραμείνει σε υψηλά επίπεδα δράσης.



ZARATHUSTRA



Χιλιάδες αιώνων πρίν είχε κάνει την εμφανισή του ένα game για τους 8 bit υπολογιστές ονομαζόμενο TRUST (ρωτήστε τον παπού σας εάν του θυμίζει τίποτα) Το σεναριό του ήταν μια διαρκής μάχη μέσα σε έναν τεράστιο και μαύρο πλανήτη όπου το διαστημικό σας σκάφος έμπαινε στα παγωμένα σπήλαια για να απελευθερώσει κάποιες περίεργες κάψουλες. Τώρα "μετά χιλιάδες χρόνια" το κλασικό αυτό παιχνίδι έρχεται για την Amiga με το όνομα ZARATHRUSTA, όπου πρέπει να οδηγήσετε το σκάφος σε πάρα πολλές βάσεις γλυτώνοντας τις κάψουλες. Να δούμε αν θα μπορέσετε να τα καταφέρετε. Το σύστημα πάντως θα προσπαθήσει να σας σταματήσει, όπως πάντα. Μερικά από τα όπλα που θα αποκτήσετε είναι limpet guns jet thruster, air vents, electro magnetic cores, ramrods, laser pulser, limpet droids (περίεργα ονόματα που δεν είναι τίποτ' αλλο από τα power-ups που έχουμε συνηθίσει σε όλα τα ανάλογα παιχνίδια). Φυσικά δεν έχουμε εξαντλήσει τον αριθμό των όπλων. Οι έξτρα εχθροί και τα όπλα προσθέτουν το κάτι άλλο στο game. Είναι πιθανό να σας αρέσουν τα παλιά games που επιστρέφουν ανανεωμένα. Τα γραφικά του θα είναι αρκετά ικανοποιητικά έως άριστα με ήχους απολαυστικούς και κίνηση άψογη. Σίγουρα η Hewson ξέρει να παράγει παιχνίδια.

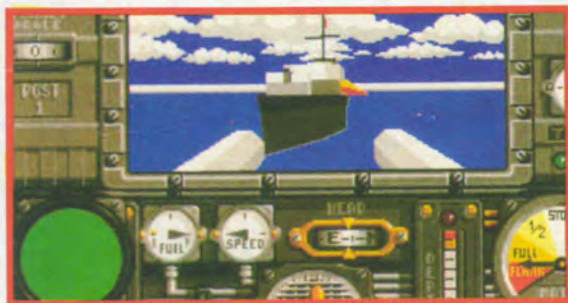
ΜΙΑ ΠΡΩΤΗ ΜΑΤΙΑ ΣΤΙΣ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

JUPITER'S MASTERDRIVE



Γυρίστε την σκέψη σας πίσω σ'ένα game ονομαζόμενο Super Sprint και στο ρόλο που ήταν να οδηγείτε ένα μικρό αυτοκίνητη σε δύσκολες πίστες. Η υπόθεση εξελίσσεται στο πέμπτο millenium όπου τα spor αρχίζουν. Τα αυτοκίνητα αγωνίζονται σε ενα απο τα φεγγάρια του Δια. Με όσο περισσότερα χρήματα ξεκινάτε τόσο πιο πολλά εξαρτήματα μπορείτε να πάρετε διαλέγοντας σκάφη αυτοκίνητα μηχανες έως και όπλα έτσι ώστε στην επόμενη πίστα -αν βέβαια τα καταφέρετε- να είστε πιο καλά εξοπλισμένοι. Κατά τη διάρκεια του αγώνα πρέπει να προσέχετε τις παγίδες που είναι πολλές. Στην εισαγωγική οθόνη παρουσιάζεται ο jupiter με τα εννιά φεγγάρια του όπου μπορείτε να τα εξερευνήσετε διαλέγοντας το mode πρακτικής (διαστημικό rally λοιπόν) και επιλέγοντας το φεγγάρι-πίστα για τον αγώνα. Στο mode πρωταθλήματος ξεκινάτε με το πιο εύκολο φεγγάρι πίστα συναγωνιζόμενος με το χρόνο και τους αντιπάλους. Τα γραφικά δε μοιάζουν τόσο με του Super Sprint και η κάθε πίστα διαφέρει από την άλλη βασιζόμενη στα δικά της χαρακτηριστικά οδήγησης, υπάρχουν επίσης καλοσχεδιασμένοι έρημοι παγόβουνων και κρατήρων. Τα αυτοκίνητα διαστημόπλοια κινούνται όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικα. Ο ήχος απαρτίζεται από καλή μουσική, εφέ και sampling ήχους. Αν μάλιστα θέλετε μπορείτε να παίξετε και διπλό με κάποιον φίλο σας, οπότε το gameplay γνωρίζει δόξες και η οθόνη γεμίζει με καταστροφές.

ADVANCED DESTROYER SIMULATOR



Μακάρι να ήταν απλό να οδηγήσετε ένα αντιτορπιλικό σε μάχη και να διευθύνετε ένα τόσο πολύπλοκο σύστημα όσο ενός πολεμικού πλοίου. Το ADVANCED DESTROYER SIMULATOR υπόσχεται να εκπληρώσει την προσδοκία σας. Τα προβλήματα πολλά, και θα χρειαστείτε κάτι περισσότερο από το να έχετε απλώς τα μάτια σας ανοιχτά και γεμάτα τα όπλα σας. Η δράση εξελίσσεται σε τρείς γεωγραφικές περιοχές, στη Μεσόγειο που είναι το πιο εύκολο, στο Αγγλικό κανάλι όπου δυσκολεύει... Οι πέντε πρώτες αποστολές είναι ο βομβαρδισμοί ενώ η έκτη (Delta mission) είναι η υπεράσπιση της υφαλοκριπίδας. Ολα αυτά σύν τη διατήρηση της ταχύτητας και την ενημέρωση μέσω του χάρτη. Εάν συναντήσετε οποιονδήποτε εχθρό τότε διαλέγετε ή να ρίξετε τορπίλες ή να κτυπήσετε με κανόνια βρίσκοντας τη σωστή διεύθυνση. Ουέ και αλοίμονο εάν κτυπήσετε φιλικό σκάφος. Οσο για τα αεροπλάνα υπάρχει το 120 mm κανόνι. Τα 3D γραφικά δουλεύουν καλά σ'αυτό το game και δεν υπάρχει πρόβλημα στη μετακίνηση των τοπίων και στον εναέριο χώρο, η ρίψη βομβών είναι ρεαλιστική ενώ το βούλιαγμα ενός πλοίου απολαυστικό. Πρέπει να συγκεντρωθείτε στην αποστολή σας αλλιώς το τίμημα θα είναι μεγάλο. Περιμένουμε να δούμε για ποιά format θα κυκλοφορήσει. Καλή πλοήγηση.

PRINCE OF PERSIA



Τα πολλά σχόλια περιττεύουν αλλά πρόκειται για μια απο τις καλύτερες εκδόσεις που έγινε ποτέ για PC μιας και πιστεύεται ότι είναι ένα παιχνίδι που θα αφήσει εποχή, ειδικά για τη κίνηση του ήρωα πού μοιάζει κινηματογραφική. Περιλαμβάνει υπόγεια, πλατφόρμες και τοίχους με αμέτρητες παγίδες. Ο πριγκιπάς σας λοιπόν πρέπει να πολεμήσει το κακό στα μέρη του Vizier σε εξήντα λεπτά και να απελευθερώσει τη πριγκίπισα που μπλα, μπλα η υποθεση είναι νομίζω γνωστή. Δεν είναι όμως εύκολη υπόθεση να πολεμάτε Gomblins και δαίμονες, ιδίως στα PCs. Προσοχή στις παγίδες και στο γιαταγάνι του αντιπάλου. Υπάρχουν πολλά sampled effects όπως ανοίγματα πορτών τριξίματα ξύλων και άλλα ενώ η μουσική είναι καλή και μελοντικά θα υπάρχουν διαφορετικά θέματα και θα μπορείτε να κρατήσετε όποιο θέλετε. Το game θα είναι για όλες τις κάρτες και θα υπάρχει σε 5. 25" ή 3. 5", θα αντιγράφεται στο σκληρό δίσκο και συμπεριλαμβάνει joystick και keyboard. Το πιο εντυπωσιακό στοιχείο της μεταφοράς είναι ότι ο χειρισμός έχει παραμείνει σε υψηλά ή μάλλον playable επίπεδα. Πράγμα ιδιαίτερα ενθαρρυντικό για τους συμβατούς. Δοκιμάστε το και δεν θα χάσετε.

HEROQUEST



Όχι δεν πρόκειται για κάποιο καινούριο παιχνίδι της Sierra αλλά για ένα τρισδιάστατο game από την Gremlin. Η υπόθεση είναι σαν διαφημιστικό μύνημα: Οι αληθινοί άντρες (περιγράφω τον εαυτό μου) έχουν σκληρά τσεκούρια και μαστίγια και χρησιμοποιούν after shave είναι νέοι ωραίοι και σέξυ. Αντίθετα τα αληθινά dwarfs είναι κοντά μυρίζουν άσχημα και μοιάζουν του αρχισυντάκτη. Οι μάγοι είναι ψηλοί με γενιάδα, ξανθοί και μοιάζουν του εκδότη (τρίχες μοιάζουν του εκδότη, Σ. ΑΡ.) και τα Elves είναι κοντά χοντρά άσχημα, σιχαμερά φοράνε γυαλιά και μοιάζουν του DTPίστα (τώρα σας έθαψα όλους και δεν ξελασπώνετε ααχαχαχχχαααα-χα). Το HEROQUEST παίζεται από ένα έως πέντε παίκτες. Σκοπός σας η καταστροφή του διαβολικού άρχοντα (λόρδου αν προτιμάτε) ιερέα από την ομάδα σας (τεσσάρων ηρώων). Πόρτες, θυσαυροί, παγίδες, εις των ηρώων και ο ήχος αρκετά δυνατός.

MEGAPHOENIX

Η τεράστια μεταλλική σκιά είχε καλύψει τον ουρανό της αυτοκρατορίας Noslet- 2. Οι εξωγήινοι εισβολείς είχαν επιστρέψει. Αυτή τη φορά με το τεράστιο σιδερένιο πουλί Μεγαφοίνικα που ήταν εφοδιασμένο με αντιπυραυλικούς καταστροφείς και φορτωμένο



με αυγά του Proton. Το MEGAPHOENIX είναι μιά καινούργια έκδοση του κλασικού arcade το οποίο έχει διασκεδάσει τόσους και τόσους όσο κανένα άλλο παιχνίδι στο παρελθόν. Το σκάφος σας πολεμάει για άλλη μια φορά το μεταλλικό πτηνό (διότι περί διαστημικού πτηνού ομιλούμε) που σας ρίχνει αυγουλάκια (το δικό μου παρακαλώ να είναι πολύ μελάτο). Ο τεράστιος αυτόςεχθρόςπου πρέπει να καταστραφεί ονομάζεται ΜΕΓΑ ΦΟΙΝΙΚΑΣ (Θα μπορούσε να λέγετε βέβαια και μέγα ΧΟΥΡΜΑΣ) ενώ το καινούριο στοιχείο του game είναι ότι έχουν προστεθεί δύο ακόμα χαρακτηριστικά, τα υπερόπλα των σκαφών σας και ότι το παιχνίδι παίζεται και με δύο παίκτες Η ταχύτητα είναι η μεγαλύτερη δυνατή για όλα τα computers (1 frame στην Amiga και στον C64) ενώ οι 16-bit εκδόσεις έχουν άριστο scrolling.

GODS



Οι πρώτες προσπάθειες των εταιριών ακολουθούν συνήθως τον εξης κανόνα: ή το παιχνίδι είναι εντελώς "πατάτα" ή ειναι πολύ καλά. Μέσος όρος δεν υπάρχει. Το Gods απο τους Bitmap Brothers είναι η πρώτη τους προσπάθεια να μπουν στον χώρο των platform-arcades και απ'οτι φαίνεται είναι μια μεγάλη επιτυχία. Ηδη ο ευρωπαικός χώρος των περιοδικών που ασχολείται με παιχνίδια δείχνει ενθουσιασμένος με τα πρώτα δείγματα δουλειάς που περιλαμβάνουν τέσσερα τεράστια επίπεδα δράσης, ξεκινώντας απο μια ελληνική -αρχαία- πόλη, έναν ναό, λαβύρινθο και την υπόγεια πόλη, με 50 διαφορετικά αντικείμενα να συλλέξετε, δεκάδες ύπουλες παγίδες και κάποια μαγαζιά όπου -κατά την προσφιλή συνήθεια των Bitmap-μπορείτε να αγοράσετε μερικά power-ups. Ο εξαιρετικά καλοσχεδιασμένος και δυναμικός ήρωας μας μπορεί να τρέχει, να σκύβει και να πηδάει ενω εκτοξεύει όπλα οπως μαχαίρια και τσεκούρια εναντίον των αντιπάλων του που οπως μπορείτε να δείτε απο την φωτογραφία είναι αρκετά μεγάλα και ανάλογα επικίνδυνα. Ανεβαίνουμε σκάλες λοιπόν πηδάμε πλατφόρμες... ωραία που βλέπουμε λοιπόν την διαφορά και ενθουσιαζόμαστε κιόλας; Μα σε δυο πράγματα: πρώτον στα γραφικά του, και στον τρόπο σχεδιασμού, και δεύτερον στην δυνατότητα του να προσαρμόζεται στις δικές σας "ιδιοτροπίες παιχνιδιού"!! Αν και δεν έχουμε ξεκάθαρες πληροφορίες γι'αυτο το πράγμα, απ'οτι έχουμε μάθει όταν θα παίζετε καλά το παιχνίδι, θα δυσκολεύει και το αντίστροφο. Ακόμα θα έχετε άμεση πρόσβαση σε αλλαγές της αντοχής, αντικειμένων, θέσεων... Ελπίζουμε για το καλύτερο.

WEB OF CHAOS



Το γνωστό για πολλούς έργο Αραχνοφοβία θα γίνει σύντομα game από την εταιρεία ENTERTAINMENT INTERNATIONAL. Το σενάριο θα βασίζεται στην ομόνυμη ταινεία που σκηνοθέτησε ο Steven Spielberg και Amblin. Η Υπόθεση εξελίσεται στην Αφρική σ'ένα απόμερο για εκατομμύρια χρόνια φαράγγι όπου ζεί ένα σπάνιο και πανέξυπνο είδος αράχνης. Η μαύρη αυτή χήρα σκοτώνει και κρύβετε στο φέρετρο ενός επιστήμονα και μεταφέρεται με τη σωρό του σε ένα μικρό χωριό στην Αμερική. Η αράχνη γεννάει και ο τρόμος εξαπλώνεται στη μικρή αυτή κωμόπολη απειλώντας τα σύνορα της γύρω περιοχής. Το δαγκωμά της σκοτώνει και ο ειδικός επιστήμοναΤο γνωστό για πολλούς έργο Αραχνοφοβία θα γίνει σύντομα game από την εταιρεία ENTERTAINMENT INTERNATIONAL. Το σενάριο θα βασίζεται στην ομόνυμη ταινεία που σκηνοθέτησε ο Steven Spielberg και Amblin. Η Υπόθεση εξελίσεται στην Αφρική σ'ένα απόμερο για εκατομμύρια χρόνια φαράγγι όπου ζεί ένα σπάνιο και πανέξυπνο είδος αράχνης. Η μαύρη αυτή χήρα σκοτώνει και κρύβετε στο φέρετρο ενός επιστήμονα και μεταφέρεται με τη σωρό του σε ένα μικρό χωριό στην Αμερική. Η αράχνη γεννάει και ο τρόμος εξαπλώνεται στη μικρή αυτή κωμόπολη απειλώντας τα σύνορα της γύρω περιοχής. Το δαγκωμά της σκοτώνει και ο ειδικός επιστήμονας πού στην ταινεία επμηνεύει ο γνωστός τραγουδιστής Sting καλείται να εξολοθρεύση τον μαύρο φόβο. Η συνέχεια επί των οθονών. Η Incredible tecnologie κατασκευάζει το game για PC, AMIGA ΚΑΙ C 64. Η Titus στην ευρώπη θα αναλάβει την κατασκευή σε ST. Αναμένεται η κυκλοφορία του στο εξωτερικό σε μερικούς μήνες.

HORROR ZOMBIES FROM THE KRYPT

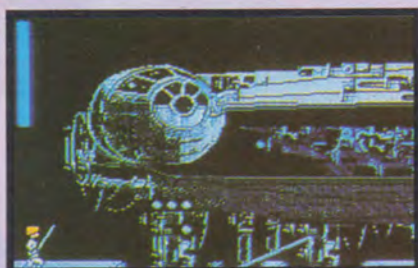
Οι νεκροζώντανοι μπαίνουν σιγά σιγά στη ζωή μας. Το κακό βρίσκεται σε κάθε σκιά και γωνία της μεγάλης κωμόπολης, η κάθε ζωντανή ζωή και λέω ζωντανή γιατί κυκλοφορού και πεθαμένοι ζωντανοί, έχουν καταλάβει τον κάθε χώρο και τόπο, έτσι καλείστε να καθαρείσετε τους δρόμους καθώς και να επιβιώσετε. Κάθε λογικό όν λοιπόν θα κοιτάξει να το σκάσει μακριά αλλά εσείς δεν είστε λογικός είστε ήρωας. Ηρωας η χαζός λοιπόν αναλαμβάνετε και την προστασία των λοιπών normal ανθρώπων. Για να σώσετε λοιπόν την πόλη εξολοθρεύστε τα Zompi σκοτώνοντάς τα για δεύτερη φορά. Τα όπλα σας θα είναι πολλαπλά όπως σφενδόνες μπούμερανγκ κρανία και κοσμίματα πού μπορούν να εκσφενδονισθούν.



Τα γραφικά αναμένεται να είναι πάνω από το μέτριο όπως και ο ήχος. Το game θα κυκλοφορήσει για ST και Amiga.

SON OF DRACULA

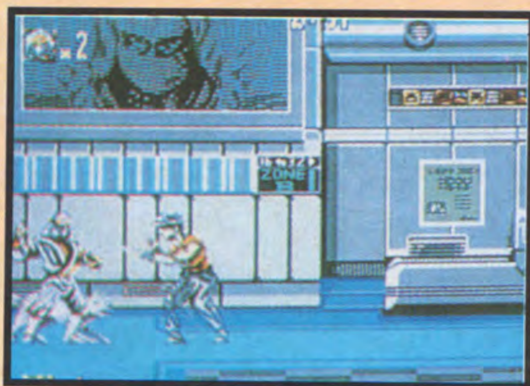
Τοποθεσία η Τρανσυλβανία. Ο κόμης Δράκουλας είναι κρατούμενος του παλιού εχθρού του καθηγητη Van Helsing και δεν υπάρχει κανείς να τον βοηθήσει σε όλη τη χώρα. Μόνο ένας είναι ικανός να βοηθήσει τον κακόμοιρο βρυκόλακα που πίνει τοματοχημό" πάνε η καλές μερες " και πρόκειται για το ίδιο του το αίμα, το γιό του Dracula Junior. Τρέχοντας λοιπόν ο πιτσιρίκος βαμπίρ πέρα δώθε σε πολλών επιπέδων πλατφόρμες στο PC θα πρέπει να αποφεύγει τα σκόρδα τις σφήνες τους ασημένιους σταυρούς και σφαίρες. Πετώντας θα συναντίσει, στο έδαφος βέβαια, το Jason από το Παρασκευή και δεκατρείς κουφό έ; Οι εχθροί πολλοί όμως δε θα το βάλετε κάτω γιατί το game σας υπόσχετε ατέλειωτες ώρες δράσης και γέλιου. Ο μικρός ήρωας δηλαδή εσείς χρησιμοποιεί το όπλο του μπαμπά του το μαγικό ραβδί πετώντας μπάλες από άσπρο φώς. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και πανοπλία. Ας αναμένουμε αυτό το τόσο χαριτωμένο game που κατασκεύασε η Naxatsoft.



STAR WARS

Η Lucas Film ετοιμάζει την κατασκευή του πολέμου των άστρων σε adventure μέσα στο 1991 για 16 bit μηχανήματα. Αναμένεται να κάνει πάταγο.

SHADOW DANCER



SHADOW DANCER (χορευτής της σκιάς) πέρνει το ονομά του από το όνομα ενός Ninja. Κάπως παράξενο είναι το σενάριο. Είναι λέει μιά παλιά νεράιδα πού δίνει στο σκύλο της ένα χέρι για να πολεμήσει το κακό και βέβαια θα πρόκειται για τον Ninja. Πολύ ασυνήθιστο αερικό πολεμιστής.Πιό πολλά δεν γνωρίζουμε για αυτό το game και η US GOLD θα το κυκλοφορήσει μέσα στο Μάρτιο για ST και AMIGA.

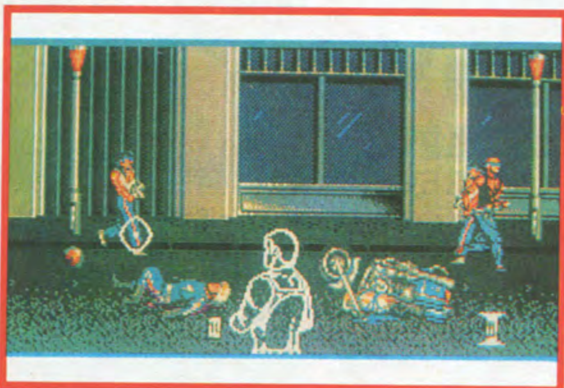
MOONSHINE RACERS



Πολύ κουραστικό να παίζεις συνέχεια το μπάτσο πού κυνηγάει κλέφτες και μεγαλοαπατεώνες Κοσκωτάδες στούς δρόμους. Ζητάμε μιά αλλαγή, το ίδιο πιστεύουμε και η θρυλική ομάδα του Chase H.Q. Παίζετε το φίλο όλων των αδικημένων και ο σερίφης Fat Sam σας πληρώνει για να του πηγαίνετε τους κακούς, η καταδίωξη γίνεται στο δρόμο οδηγώντας ένα θεός ξέρει τι μάρκα αυτοκίνητο. Το game εξελίσεται σε τρία επίπεδα τα οποία περιέχουν από πέντε στάδια. Περιοχή είναι το γνωστό Tennessee. Αναμένεται από την MILLENIUM μέσα στο Μάρτη για PC, Amiga kai ST.

PREDATOR 2

Ο εξωγήινος πολεμιστής του Predator 1 επέστρεψε Υστερα από το χτύπημα του μαγάλου Arnie. Βρισκόσαστε στο L.A. στο έτος 1995 και έχετε το ρόλλο τού Harrigan ενός μπάτσου πού είναι αφιερωμένος στον αγώνα εναντίον του καρτέλ ναρκωτικών και τον πόλεμο μεταξύ των δύο μεγαλύτερων συμμοριών της Jamaica και Colombia οι οποίοι έχουν αιματοκυλίσει την πόλη. Εδώ εμφανίζεται και ο εξωγήινος πολεμιστής μπέκοντας περισότερο τα πράγματα. Προσοχή είναι αιμοβόρος και πανούργος. Ηρθε στην πόλη για λιγο με προορισμό να σκοτώσει. Η IMAGEWORKS κατασκεύασε το game για όλα σχεδόν τα μηχανήματα και αναλυτικά τα εξής AMIGA, ST, C64, AMSTRAD, SPECTRUM..



FEUDAL LORDS



Ενας ιστορικός εξομειωτής πολέμου. Στρατηγική και θέατρο απαρτίζουν το game" τώρα το κατά πόσο ιστιρικό είναι θα το αφήσουμε στην μελλοντική κρίση σας ". Είστε ένας λόρδος ηγεμόνας, ένας από τους τέσσερις και προσπαθείτε να επιβληθείτε έναντι των άλλων κατακτώντας και κυριεύωντας γή. Διοικήτε στρατό και επιτήθεστε εναντίον των αντιπάλων, κτίζετε φρούρια, καταπατήτε φρούρια και κρατλατε όλη τη φύμη για σας. Τα γραφικά αναμένεται να είναι καλά και ο ήχος να ταιρειάζει σε αριστοκράτες " δε λέμε ποιόν, τον αρχισυντάκτη ενοούμε ". Η IMPRESSIONS θα κυκλοφορήσει το παιχνίδι για ST και AMIGA.

DRUMO – ΦΩΝΟ



(Οχι δεν είναι γραμμόφωνο) Οποιοσδήποτε που χρησιμοποιεί τον Atari για προγγράμματα που απαιτούν Midi πρέπει να γνωρίζουν πόσο χρήσιμο είναι ένα μηχανηματάκι σαν αυτό της φωτογραφίας. Αυτό τα κομμάτι hardware σας επιτρέπει να παράγετε μερικούς πολύπλοκους συνδιασμούς ρυθμικών ήχων φτιαγμένων από πολύ υψηλής ποιότητας sampling. 229 λίρες Αγγλίας δεν είναι λίγα λεφτά (μιλάμε για 75000 δρχ) αλλά το μηχάνημα σας δίνει πρόσβαση σε 150 ψηφιοποιημένους ήχους και 200 έτοιμα ρυθμικά κομμάτια. Με μια ειδική τεχνική μπορείτε να παίξετε τον ήχο δυνατά χωρίς πρόβλημα αφού η ποιότητα παραμένει σταθερά υψηλή. Αν ενδιαφέρεστε επικοινωνείστε με την Sound Technology στο 0462-480000 (είναι τέσσερα μηδενικά).

ΠΡΩΤΑΘΛΗΤΡΙΑ Η SIERRA



Η ομαδα της Sierra (παίζουν softball αν δεν το ξέρετε) αυτοπροσώπως. Ταπαιδια, αγόρια και κορίτσια της φωτογραφίας (όχι σωστα κοιτάτε είναι λίγο ηλικιωμένα τα καημένα) πανηγυρίζουν μετά από νίκη που πέτυχαν εναντίον αντίπαλης ομάδας software, με 11-88. Τώρα δέχονται προκλήσεις από οποιονδήποτε (το οποιονδήποτε σημαίνει software company) που θα ήθελε να παίξει εναντίον τους. Το μόνο που δεν καταφέραμε να μάθουμε είναι το όνομα της ομάδας που ηττήθηκε... Αν ενδιαφέρεστε (και είσαστε ή πιστεύετε ότι είσαστε ένα πολυμελές software house επικοινωνήστε με το 209-683-4463 όλο το εικοσιτετράωρο.

Ο ΧΡΟΝΟΣ



ΕΙΝΑΙ ΧΡΗΜΑ

Αν έχετε την ατυχία να είσαστε ένας από τους ανθρώπους που θέλουν να τρέξουν ένα auto-run πρόγραμμα (ότι και να σημαίνει αυτό) που σας ρωτάει επίμονα για τον χρόνο και την ημερομηνία, κάθε φορά που ανάβετε τον ST ή STE σας ή ακόμα χειρότερα είσαστε από εκείνους που δεν έχετε όρεξη να ρυθμίζετε κάθε φορά το ρολόι σας, τότε το cartridge της φωτογραφίας είναι για σας (μεταξύ μας αυτά τα σκέφτονται μόνο οι Αμερικάνοι και οι Αγγλοι). Ονομάζεται Frontier's Forget-Me-Clock II και τοποθετείται στο ειδικό port του Atari (είναι στο πλάγιο αριστερό μέρος του μηχανήματός σας gamers) και βάζει την ώρα και μέρα και γενικά ολόκληρο το έτος σε μία σειρά ή τέλος πάντων κάπως έτσι ώστε το μηχάνημά σας να βρίσκεται διαρκώς στο σωστό χρόνο (και χώρο;). Μπορείτε όμως πάντα να χρησιμοποιήσετε την αργή αλλά σίγουρη μέθοδο των Ελλήνων: 141 και όποιος βγει στο τηλέφωνο τον ρωτάτε και την ώρα!

ΑΚΤΙΝΟΒΟΛΟ



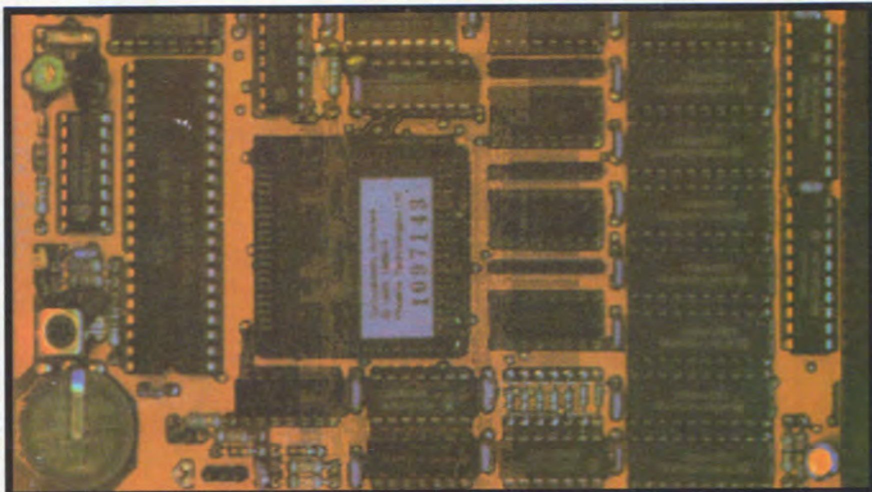
5000 δραχμές κάνει αυτό το joystick που μοιάζει περισσότερο με ένα διαστημικό όπλο και κατασκευάστηκε από την Spectravideo. Με εργονομικό σχεδιασμό, micro-switches και auto-fire, σωστή κατανομή βάρους και αντοχή πιστεύεται ότι θα βρει μια θέση γρήγορα στην αγορά. Αν πάντως δεν θέλετε να περιμένετε τους Ελληνες εισαγωγεις τηλεφωνήστε στο 081 900 0024... (τηλέφωνο Βρετανίας!).

MIDI SEQUENCER ΓΙΑ AMIGA



Το μηχάνημα που βλέπετε στην οθόνη είναι αυτο ακριβώς που λέιε ο τίτλος του άρθρου μας και αποτελεί τον ακρογωνιαίο λίθο της σύγχρονης τεχνολογικής επανάστασης που συντελείται στον ήχο. Το συνδέεται λοιπόν στην Amiga και χρησιμοποιωντας μια σειρά από ψηφιοποιημένους ήχους μπορεί να παράξει τους ήχους των ονείρων σας με απόδοση που φτάνει επαγκελματικά επίπεδα. Τί λέτε, θα γίνουμε οι επόμενοι επιτυχημένοι Ράπερς;

ΚΡΥΨΟΥ VGA



Χμμ, η κάρτα που βλέπετε στην φωτογραφία είναι όπως θα έχετε καταλάβει από τον τίτλο ένα κομμάτι hardware που μετατρέπει την Amiga σας σε ένα καθαρό XT των 8 MHz με CGA. Και όλα αυτά με 100000 δρχ.

Ομως το ωραίο είναι αλλού. Σύντομα θα κυκλοφορήσει στην Αμερική και μια κάρτα που θα εξομοιώνει την EGA αλλά και την VGA.

Η αντεπίθεση αυτή της Amiga θα αργήσει να φτάσει στην Ελλάδα και δεν ξέρουμε καν ποσο θα κοστίζει.

2.5 ΕΚΑΤΟΜΥΡΙΑ



Δεν ξερω τι σημεια ζωής σας δίνει τελευταία ο Atari αλλα η ίδια η εταιρία λέει ότι έχει πουλήσει μέχρι στιγμής περίπου 2.5 εκατομμύρια μηχανήματα.

Ομως μέσα στο 1990 λέει ακόμα ότι πούλησε πάνω απο 200000 κομμάτια STFM. 500000 είναι μόνον ο αριθμός που έχουν πουληθεί στην Βρεττανία.

Καθόλου άσχημα, να δούμε όμως τί θα φέρει και το μέλλον.

ΠΡΩΤΟ ΤΟ... ΜΗΔΕΝ



Βραβεύτηκε ως καλυτερο περιοδικό της Ευρώπης στον χώρο των computer games περιοδικό.

Οχι δεν είναι το USER αλλά το πραγματικά πολύ καλό ZERO.

Από τέτοιους αντιπάλους δεν μας πειράζει αν χάνουμε (με μέτρο όμως!!).

CDTV ΞΑΝΑ



Ναι Φερενς, εεε συγνώμη αγαπητοί αναγνώστες εννοώ ότι αυτό που βλέπετε στην φωτογραφία ειναι ένα CDTV. Καλά έχουμε δει δεκάδες θα μου πείτε. Ισως αλλά αυτό δεν είναι ένα πειραματικό μοντέλο αλλά αυτό που μόλις πριν από λίγες μέρες βγήκε στην αγορά.

Ετοιμάζεται τώρα να χτυπησει και την Βρεττανική αγορά ενώ αναμένεται και μια μείωση της τιμής του από τις 220000 δρχ στις 190000.

Μαζι με την κικλοφορία του στην Ευρώπη θα υπάρχουν ήδη 45 τίτλοι παιχνιδιών. Το ελπίζουμε γιατί διαφορετικά... αλοίμονο του!

ΤΡΕΜΕ ΑΡΧΙΜΗΔΗ



ΟΧΙ δεν μιλάμε για τον αρχαίο μαθηματικό, αλλά για το σύγχρονο 32-bit μηχάνημα. Και για ποιον λόγο θα πρέπει να φοβάται;

Μα για τις καινούριες αναλύσεις που βγάζει η Amiga με το Digi Paint 3.

Η φωτογραφία που βλέπετε μιλάει απο μόνη της αλλά εμεις θα προσθέσουμε ότι το καινουριο αυτό πρόγραμμα σας δίνει την δυνατότητα να φτιάξετε εικόνες με σχεδόν φωτογραφική λεπτομέρια αφου δίνουν αναλύσεις 1024*1024 με 4096 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη!

HAM ANIMATOR



Δεν χρειάζεται να ενθουσιάζεστε πολύ γιατί δεν μπορείτε να έχετε απόλυτη κίνηση σε Ham Mode ούτε και με αυτό το πρόγραμμα.

Εκείνο που μπορείτε να πετύχετε όμως είναι να αλλάζετε τον χρωματισμό της παλλέτας και να δημιουργείτε έτσι κάποια περίεργα όσο και εντυπωσιακά εφφέ. Αν και δεν έχουμε περισσότερες πληροφορίες για το HAM ANIMATOR πιστεύουμε ότι θα χρησιμοποιεί κάπως χαμηλή ανάλυση... Γι' αυτό περιμένετε να μας έρθει.

ΑΚΟΜΑ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ...

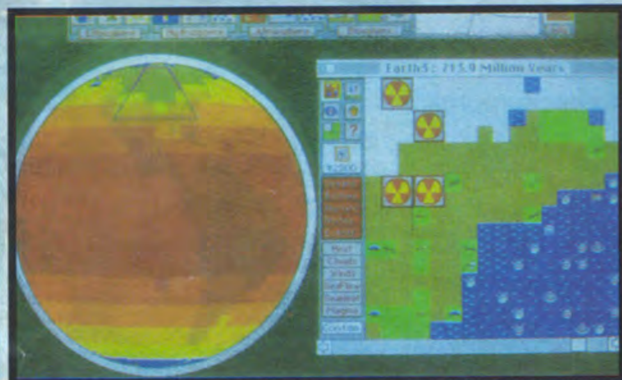
Στοιχίζει 90.000 δραχμές και είναι ένας επιταχυντής για την Amiga σας. Εχει την δυνατότητα να αυξάνει την ταχύτητα του μηχανήματος σας μέχρι και 50% στα παιχνίδια που χρειάζονται πολλές μαθηματικές πράξεις, δηλαδή σε αυτά που έχουν vector γραφικά. Το ιδιο ισχύει και για τις ανάλογες επαγγελματικές εφαρμογές. Στα υπόλοιπα προγράμματα και παιχνίδια θα υπάρχει πάλι μια βελτίωση αλλά δεν θα είναι θεαματική. Ο λόγος τιμής πρός απόδοση είναι πάντως ικανοποιητικός

CD ROM



Ετσι για να ξέρετε πώς θα είναι το μέλλον που έρχεται, σας δείχνουμε αυτά τα γραφικά από PC παρμένα μέσα από εικόνες, που φτιάχνονται με την χρήση ενός cd-rom disk drive. Ποιος θα πίστευε ότι είναι παιχνίδια της Sierra (μόνο ίσως αυτοί που έχουν παίξει το King's Quest 5).

SIM EARTH



Εχετε ακούσει γι'αυτό! Οι πελάτες των καταστημάτων (κοινώς όλοι οι gamers) ρωτούν διαρκώς για το πρόγραμμα και ολόκληρη η αγορά περιμένει με αγωνία του προγράμματος. Είναι φυσικά η συνέχεια του εξαιρετικά καλού, πρωτότυπου και εθιστικού Sim-City που αυτές τις μέρες θα κυκλοφορήσει για Amiga, Atari ST και PC, ενώ θα το δούμε και για Apple MAC μέσα στην Ανοιξη του 91! Στο PC που είναι και η πρώτη έκδοση που θα εμφανιστεί υποστηρίζονται όλες οι κάρτες από VGA, MCGA μέχρι Hercules με μόνες απαιτήσεις τα 640K μνήμης και έναν σκληρό δισκο. Ευτυχώς θα υποστηρίζονται οι πέντε πιο διαδεδομένες κάρτες ήχου. Τώρα το παιχνίδι είναι ένα ιδιαίτερα εξελιγμένο Sim-city που δεν περιορίζεται στα στενά όρια μιας μόνο πόλης, αλλά περιλαμβάνει ολόκληρη την γη, επιτρέποντάς σας να επέμβετε σε διαδικασίες εξέλιξης, και περιβαλοντικών αλλαγών. Ετσι αν αρχίσει ξαφνικά να βρέχει στην Αθήνα εν μέσω Ιουλίου φέτος θα ξέρουμε ποιός φταίει...

ΤΑ "ΛΑΡΡΙΑ"

Ναι, στη ιδιωματική περίεργη γλώσσα των gamers, έτσι ονομάζονται τα παιχνίδια, στα οποία έχει πρωταγωνιστήσει ο γνωστός ήρωας της Sierra. Το ότι κάνουμε θέμα γι'αυτόν εδώ, δεν είναι τυχαίο, καθώς η εταιρία πρόκειται σύντομα να κυκλοφορήσει μια συλλογή που θα περιέχει και τις τρεις περιπέτειες μαζί, και όπως μας διαβεβαίωσε η αντιπροσωπεία (GREEK SOFTWARE) η τιμή τους θα είναι πολύ προσιτή.

COP – UP



Δηλαδή ένα coin-op, από την μεγάλη πρόσφατη έκθεση ηλεκτρονικών υπολογιστών και συ-στημάτων, που έγινε στις ΗΠΑ με κάποιο αστυνομικό θέμα. Υπερβολικοί πάντα οι κάτοικοι, πέρα από τον Ατλαντικό, έβαλαν ένα τουλάχιστον αστυνομικό (αληθινό ή ψεύτικο δεν έχει σημασία) να ποζάρει δίπλα στα μηχανήματά τους.

ΚΑΙ ΑΛΛΟΣ ΛΥΓΚΑΣ



Ναι, είναι ένα ακόμα μοντέλο που εμφανίζεται στην αμερικάνικη αγορά με κάπως μικρότερο σχήμα, και μάλλον πιο ωραία χρώματα. Θέλετε να μάθετε και την τιμή του: μόνο 15000 δρχ. Απίστευτο έεε;

ΠΟΥ ΦΤΑΣΑΜΕ!!!



Να δίνεται το STOS (το ανάρπαστο άλλωτε σύστημα κατασκευής παιχνιδιών) για ATARI δωρεάν όταν γραφτείτε συνδρομητές σε γνωστό Ευρωπαϊκό περιοδικό του χώρου των υπολογιστών.

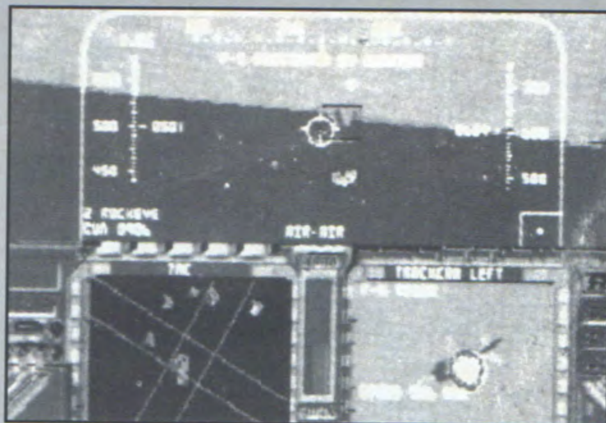
ΤΑ ΚΑΛΛΥΤΕΡΑ ΤΟΥ 90

NEWS

— Ετοιμάζεται καινούργιο coin op από την OCEAN επ'ονόματι SMASH TV.

— Η MICROPROSE και η SIERRA ετοιμάζουν μαζί ένα multi scenario και multi plane flight simulator το MIG-31.

— Ετοιμάζονται καινούργια games όπως το FEUDAL LORDS ένα game στρατηγικής και πολιτικοοικονομίας, MERCHANT COLONY πώς θα πλουτίσετε πουλώντας και το COHORT-FIGHTING FOR ROME.



—Σύμφωνα με το αγγλικό περιοδικό ZERO καλύτερα games της χρονιάς είναι CAPTIVE ως καλύτερο adventure από την Mindscape.

☆ F-19 STEALTH FIGHTER καλύτερο flight simulator, της microprose.

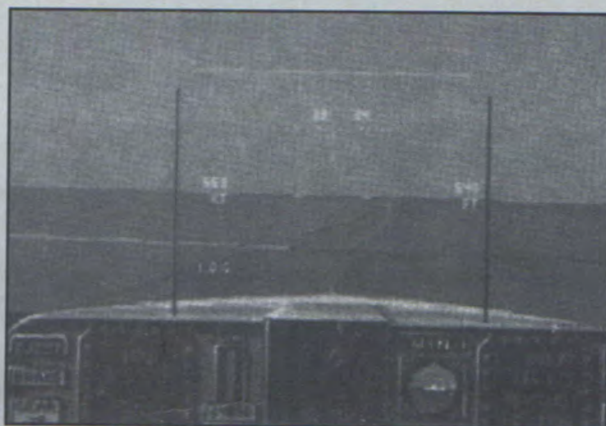
☆ SPEEDBALL 2, ARCADE της χρονιάς από την Bitmaps.

☆ INTERCEPTOR της ea't software καλύτερο budget game.

☆ LOTUS TURBO ESPRIT game οδήγησης από την Gremlin.

☆ TEENAGE MUTANT HERO TURTLES σαν το παιχνίδι με την καλύτερη καμπάνια.

☆ MIDWINTER της microprose καλύτερο παιχνίδι συνολικά από τεχνικής απόψεως.

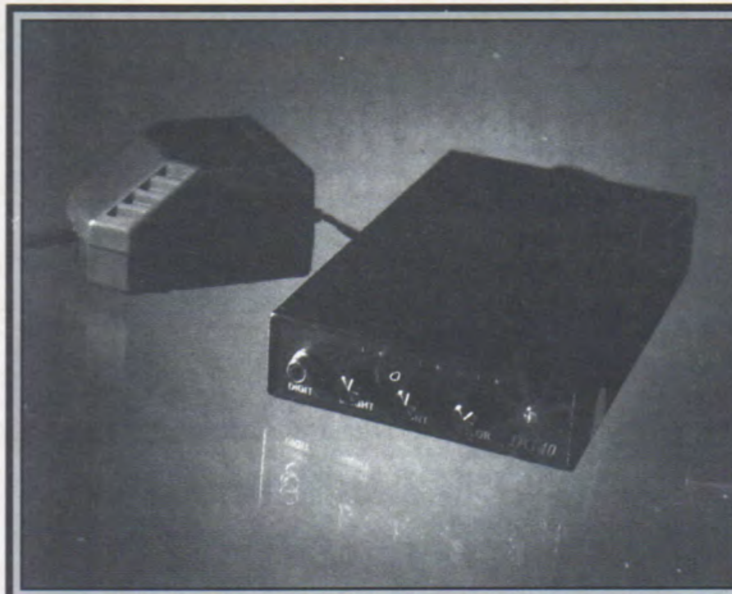


☆ CORE DESIGN σαν το καλύτερο ζωγραφιστικό.

☆ CAPTIVE σαν καλύτερο γενικά game.

☆ JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL καλύτερο console game.

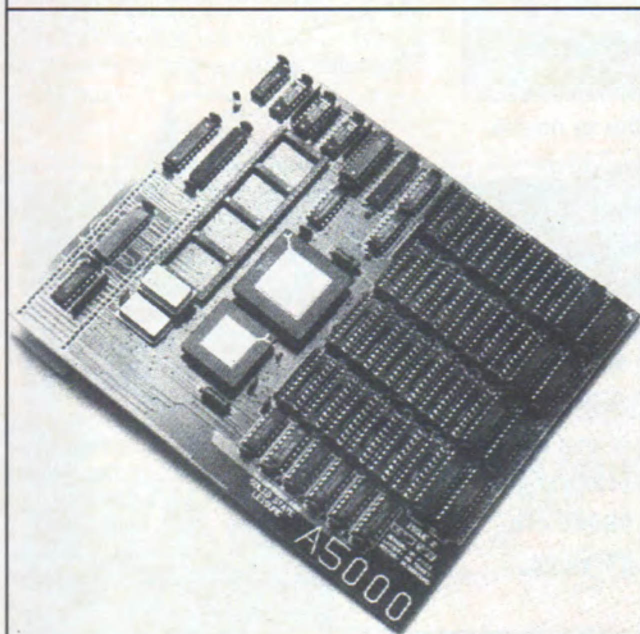
— Καλύτερη εταιρεία η OCEAN και καλύτερη εταιρεία κατασκευής hardware η Commodore.



ΤΑ ΠΡΑΣΙΝΑ, ΤΑ ΚΟΚΚΙΝΑ, ΤΑ ΚΙΤΡΙΝΑ

Το Hardware της φωτογραφίας είναι ένας αυτόματος RGB splitter.... Το ξέρω ότι τώρα σας φώτισα! Λοιπόν ένα τέτοιο μηχάνημα κάνει κάτι απλό: διασπάει τα χρώματα ενός σήματος από video και μπορεί με τον τρόπο αυτό αν συνδιαστεί με έναν ασπρόμαυρο scanner να δώσει έγχρωμες εικόνες πολύ καλής ποιότητος.

A5000



Ναι, αυτό που βλέπετε είναι τα κυκλώματα μιας κάρτας που φέρει το όνομα A5000 και είναι μια νέα AMIGA. Περιέχει τον αρκετά ογκώδη 68020 και 1MB RAM, ενώ μπορεί να φθάσει τα 4MB. Μιλάμε πάντα για άμεσα προσπελάσιμη μνήμη 32bit, δηλαδή κατά πολύ ταχύτερη από αυτήν που έχουμε συνηθίσει μέχρι στιγμής. Μαζί με τον συνεπεξεργαστή 68881 γαι τις μαθηματικές πράξεις˙, η νέα AMIGA μπορεί να είναι μέχρι 5 φορές ταχύτερη από αυτήνπου κυκλοφορεί στο εμπόριο. Φυσικά σε καθαρά μαθηματικές εφαρμογές είναι ακόμα γρηγορότερη.

ΑΔΥΝΑΤΙΖΟΝΤΑΣ



Πιστεύετε ότι έχετε υπερβολικό βάρος; Αυτό δεν είναι πρόβλημα, αρκεί να προσαρμώσετε την συσκευή που βλέπετε, στην πόρτα του ψυγείου σας, και θα αρχίσει να χτυπάει ο συναγερμός κάθε φορά που θα ανοίγετε. Ξεχάστε λοιπόν τα Λουκούλια γεύματα το βράδυ. Μερικές φρυγανιές και πολύ είναι (πού εκείνες οι καρμπογάρες, πω, πω...)

ΤΟΥ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ ΧΟΛΟΓΚΙΤΑ

S.T. STORY

ΜΕΡΟΣ Β'

Το να γράφει κανείς ένα άρθρο για τον ποιό αγαπημένο του υπολογιστή δεν είναι και πολύ δύσκολο,ιδιαίτερα όταν η υπολογιστάρα αυτή λέγεται ST.Οταν όμως πρέπει να τον συγκρίνεις με τα ίδια τα παιδιά του,που στο κάτω-κάτω υποτίθεται οτι κυλάει το ίδιο Μοτορολικό ρεύμα στις φλ... συγγνώμη καλώδια τους,τότε πρόκειται για πραγματικά δύσκολο επιχείρημα. Τελικά όμως το πιο δύσκολο ήταν να πείσω το Σωτήρη Σεργιάννη οτι στη βόρεια Γροιλανδία υπάρχει εταιρεία που προσαρμόζει ένα 68040 στο Motherboard του ST(χε,χε...)

Σ'αυτό το τεύχος θα ασχοληθούμε με τους απογόνους του ((παππού)) ST.

Οπως θα δούμε και παρακάτω πολλοί προσπάθησαν (και προσπαθούν) να γίνουν Χαλίφηδες στη θέση του Χαλίφη.Ποιοί από αυτούς τα καταφέρανε και ποιοί όχι είναι κάτι που έσεις θα αποφασίσετε.

Εχουμε λοίπον και λέμε... 1040 STE(ένα από τα κάλα εγγονάκια του παππού που λέγαμε...) Ο υπολογιστής αυτός πρωτοκυκλοφόρησε από την ATARI το 1989 στο Dusseldorf της Γερμανίας.Τα προσόντα υπερβαίνουν λίγο τον παλιό ST,αλλά ας τα δούμε αναλυτικότερα.

Νέες περισσότερες θύρες -σε σχέση με τους άλλους ((απογόνους))- εμφανίζονται,με δυνατότητα σύνδεσης μέχρι και 6 joysticks (αναρωτιέμαι τι να



σκέφτονταν όταν τον κατασκεύαζαν...).

Οπως και να 'ναι όμως, ένας μετασχηματιστής ειναι ζωτικά απαραίτητος πριν συνδεθεί οποιοδήποτε joystick.

Η οθόνη έχει την δυνατότητα να scrolling πάνω σε πολλά και ανεξάρτητα επίπεδα.Οσο αφορά τώρα τα χρώματα, η παλέττα έχει επεκταθεί στα 4096 χρώματα από τα 512 που χρησιμοποιούσε ο παλιός ST.Δυστυχώς ομώς το αποτέλεσμα στην οθόνη παραμένει το ίδιο,όπως άλλωστε και ο αριθμός χρωμάτων που μπορεί να δείξει το κάθε monitor.

Στον ήχο, ο STE έχει να παρουσιάσει δυο γενιές.Ως πρώτη γενιά έχουμε το καθιερωμένο τριών ήχων chip,το ST YM2149 και το 8-μπιτο στερεοφωνικό DMA.Τα δυό αυτά τσιπάκια μπορούν να παίξουν συγχρόνως και να ακουστούν στερεοφωνικά.

Η πρωτοπορία και παράλληλα η δεύτερη γενιά παρουσιάζεται με τη μορφή του chip DAC,το οποίο δίνει ήχους digital και αναλογικά προσαρμοσμένους σε ένα πλήθος συχνοτήτων από 6.25 KHz έως 50 KHz.

Το σήμα ελέγχεται από τον LMC 1992 για τον τόνο και την ένταση πριν φτάσει στα αφτιά μας(λένε ότι η μουσική εξευγευνίζει-ευκαιρία να το δοκιμάσεται τώρα στον μπαμπά...που ξέρεις,μπορεί...) Τέλος το blitter θα μπορούσε να χαρακτηριστεί πλέον ως κάτι το δεδομένο. Και τώρα ήρθε η ώρα για μέλι και κανέλλα...εε...για τον TT-030-2 ήθελα να πω.



Ομορφούλης ο άτιμος...αν και μέρος της εξωτερικής του εμφάνισης θυμίζει αρκετά το ξαδερφάκι του,τον Mega ST.

Ο TT δεν είναι τίποτα άλλο παρά ένας συμβατός ST.(έτσι τουλάχιστον θα μπορούσαμε να τον χαρακτηρίσουμε).

Ο επεξεργαστήςτου,όπως είναι φυσικό, είναι ο 68030 της Motorola και τρέχει στα 16 MHz.

Ανετα όμως θα μπορούσε να προσθέσει κανείς στο όλο σύστημα και τον μαθηματικό συνεπεξεργαστή 68881 ή τον 68882. Εχει RAM 2 Mbytes με δυνατότητα επέκτασης στα 8MB η ακόμα και στα 26 MB.Παίρνει επίσης και 30 MB σκληρό δίσκο,(μνήμη ελέφαντα που λένε...)

Ως λειτουργικό σύστημα χρη-





σιμοποιεί προσωρινά το TOS 030. Και συνεχιζουμε ακάθεκτοι...

Η παλέττα χρωμάτων του φτάνει τα 4096 χρώματα όμως δείχνει μέχρι 256 και αυτό στη χαμηλή ανάλυση εικόνας. Από 'κει και πέρα έχει δυνατότητες και για ...λιγότερα.

Ο ήχος του είναι σχεδόν όπως του ST, έχει όμως επιπρόσθετα ένα στερεοφωνικό 8-μπιτο τσιπάκι το PCM,που ελέγχει τόνο και ένταση (και μην ξεχνάτε τη συμβουλή περί μπαμπά...).

Και τώρα όσο αφορά τις θύρες, πάρε κόσμε να 'χεις...

Εκτός από τις συνηθισμένες του ST, έχει ακόμα μια για SCSI και μια ASCI καθώς επίσης και ένα εσωτερίκο VME bus.

STACY'S PORTABLE POWER

Φαντάζεσαι έναν ST που μπορείς απλά να τον κουβαλήσεις μαζί σου παντού;

Ε,λοιπόν, η Atari το φαντάστηκε και πήγε αμέσως και τον κατασκεύασε. Το αποτέλεσμα είναι η πολύ καιρό αναμενόμενη Stacy. Βασισμένη στην χαμηλης ενέργειας έκδοση CMOS του επεξεργαστή 68000 της Motorola, η Stacy τρέχει στα 8MHz και είναι απόλυτα συμβατή με όλη την οικογένεια των ST. Παρουσιάζει και μονόχρωμη υψηλή ανάλυση και διαθέτει 3.5 drive καθώς και 20MB σκληρό δίσκο.

Την ενέργεια που χρειάζεται η Stacy την προμηθεύεται από μπαταρίες οι οποίες έχουν ένα μέσο όρο ζωής γύρω στις 35 ώρες,αλλά αυτό εξαρτάται και από το ποσό συχνά χρησιμοποιείται ο σκληρός δίσκος.

Η Stacy έχει θύρες για σύνδεση με έγχρωμο η ασπρόμαυρο monitor καθώς και θύρες για MIDI,mousse,joystick,RS232,σκληρό δίσκο κ.α. Το βάρος της είναι περίπου 6.5 κιλά και οι διαστάσεις της αρκετά μικρές.

Η Stacy έχει δύο τύπους, την Stacy 2 και την Stacy 4 και ενώ η πρώτη έχει 2MB μνήμη η δεύτερη διαθέτει 4MB. Και στα δύο όμως μηχανήματα μπορούν να προστεθούν ακόμα 32KB στατικής μνήμης.

Στην Αγγλία διαφημίστηκε πολύ ως το τέλειο μηχάνημα για μουσικούς αφού άλλωστε μπορεί να το κουβαλήσει κανείς μαζί του όπως μια κιθάρα η ένα σαξόφωνο.

Αυτά... Οποιος κουράστηκε να τα διαβάσει ας σηκώσει το χέρι του...

STAY COOL

AMIGA USER

TOY R. GRELLONI

Γειά σας και για αυτό το μήνα Amiga Users ;οπης της Επλάδας. Τι κάνετε; Ασχοπείστε με τίποτα σοβαρό ή παίζετε kick off όπως συνηθίζουν εδώ στα γραφεία του User; Λοιπόν να σας κάνω μια ερώτηση, πιστεύετε ότι υπάρχει amiga user που να μην παίζει kick off; Μην βιαστείτε να πείτε ότι δεν υπάρχει γιατί υπάρχει....ΕΓΩ!! (Για να πούμε την αλήθεια, εχθές ασχολήθηκα λίγο μαζί του για να δω τι τραβάει όλους τους μανιακούς που συνέχεια κάθονται με ένα joystick στο χέρι .Στα γραφεία μας όλοι οι πάγκοι κουνάνε...έχουν χαλάσει απο την δύναμη που βάζουν οι συντάκτες για να πιάσουν τις μπαλιές των αντιπάλων.ΧΑΜΟΣ!!).

Εμείς ακάθεκτοι σας δίνουμε την συνέχεια απο το δεύτερο μέρος των κωδικών που βγάζει η Amiga όταν αναβοσβήνει στην οθόνη το μύνημα των Software Failure. Στο προηγούμενο τεύχος σας είχαμε δώσει του πρώτους δύο αριθμούς που αντιστοιχούν στο System ID Code και στο Error Class. Σήμερα θα σας δώσουμε τα Error Numbers. Βέβαια εδώ υπάρχει και μια κομπίνα στην υπόθεση. Οταν το ID Code είναι μεγαλύτερο ή ίσο με τον αριθμό 8, τότε θα πρέπει να αφαιρέσετε το 8 απ το το ID για να πάρετε τον σωστό αριθμό.



SPECIAL GURU MEDITATION CODES

CPU traps	
00000002	Bus Error
00000003	Address Error
00000004	Illegal instruction
00000005	Divide by Zero
00000006	CHK instruction
00000007	TRAPV instruction
00000008	Privilege violation
00000009	Trace
0000000A	Opcode 1010
0000000B	Opcode 1111
Exec Library	
81000001	Error in 68000 exception vector cheksum
81000002	Error in ExecBase checksum
81000003	Error in Library Checksum
81000004	Insufficient memory for MakeLibrary
81000005	Memory list scrambled
81000006	No free memory for interrupt server
81000007	Problem with InitAptr
81000008	Semaphore scrambled
81000009	Double call from free
8100000A	"Bogus" exception
Graphics Library	
82010001	Ins. memory for Cooper display list
82010002	Ins. memory for Cooper Command list
82010003	Cooper list overflow
82010004	"Cooper intermediate" list overflow
82010005	Ins. memory for Cooper header list
82010006	Memory absence at Long Frame
82010007	Memory absence at Short frame
82010008	Ins. memory for flood fill
82010009	Ins. memory for Tmpras
8201000A	Ins. memory for BltBitMap
8201000B	"Region Memory"
Layers Library	
83010001	No available memory for layers
Intuition Library	

84000001	Gadget type unknown
84010002	Ins. memory to add port
84010003	Ins. memory for Item Plane Alloc
84010004	Ins. memory for Sub Alloc
84010005	Ins. memory for Plane Alloc
84000006	Original coordinate smaller than RelZero
84010007	Ins. memory to open screen
84000008	Ins. memory for Raster Alloc
84010009	Unkonown type at Open Sys Screen DOS Library
07010001	Memory problem at Startup
07000002	Problem with EndTask
07000003	Problem with Qpkt
07000004	Receiver packet not expected
07000005	Problem with Free Vec
07000006	Error in diskblock sequence
07000007	Faulty bitmap
07000008	Key already erased
07000009	Checksum false
0700000A	Diskette Error
0700000B	Incorrect value for key
0700000C	Problem at Overlay RAM Library
08000001	Faulty Segment List Expansion Library
0A000001	Problem at Expansion Free Trackdisk Device
14000001	Seek error at calibrate
14000002	Error at timer delay Disk Resource
21000001	Get drive has prepared the diskette
21000002	Interrupt: no active drive BootStrap
30000001	Boot code error

Αυτά λοιπόν σημαίνουν όλοι αυτοί οι αριθμοί που έχουν τα Software Failure

(Βιβλιογραφία: ABACUS/Data Becker Books).

ΑΠΟΡΙΕΣ AMIGOΧΡΗΣΤΩΝ

(ΚΑΛΑ ΝΤΕ AMIGA USERS!!!)

Ο φίλος Νίκος μας ρωτά πως μπορεί να τρέχει ταυτόχρονα δύο προγράμματα και τι προβλήματα υπάρχουν όταν η Amiga δουλεύει multitasking. Καταρχήν Νίκο, ποιός σου είπε ότι υπάρχουν προβλήματα; Η Amiga είναι το μόνο μηχάνημα (που φτάνει σε χέρια μέσου χρήστη) το οποίο υποστηρίζει πραγματικό (πραγματικό εννοώ για παράδειγμα να τρέχεις εναν κειμενογράφο ενώ απο πίσω να τρέχει ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας και να ετοιμάζει την εικόνα και όχι απλά να σου επιτρέπει να φορτώνεις πολλά προγράμματα παράλληλα αλλά για να λειτουργούν να πρέπει να τα ενεργοποιήσεις) multitasking. Τώρα το κατα πόσο θα τρέχουν δύο ή και παραπάνω προγράμματα εξαρτάται απο την μνήμη (που χρειάζεται αρκετή ram) και βέβαια απο τις ίδιες τις εφαρμογές. Ετσι εάν θέλεις μέσα απο το CLI να τρέξεις παραπάνω απο δύο προγράμματα τότε το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να γράψεις:
1>RUN ΟΝΟΜΑ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ και Return και μετά το άλλο πρόγραμμα πάλι με την ίδια διαδικασία 1>RUN ΟΝΟΜΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Απο το Workbench το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να πατήσεις τα εικονίδια των προγραμμάτων που θέλεις να φορτώσεις (εαν έχεις 1MB μνήμη καλό θα ήταν να κλείνεις τα παράθυρα που είναι ανοιχτά στο Workbench ώστε να ελευθερώνεις πολύτιμη μνήμη.

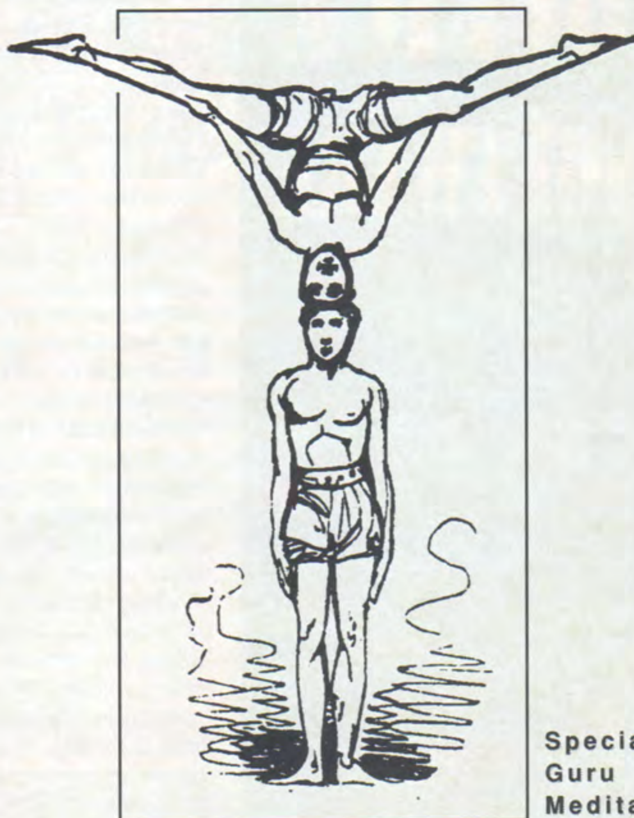
Τα προγράμματα που φορτώνεις εάν δεν έχουν (πάνω δεξιά) κουμπάκια για μεταφορά πίσω, τότε το πληκτρολόγιο θα σε σώσει πατάς Αριστερό κουμπί AMIGA και Ν για να περάσεις πίσω και Αριστερο κουμπί AMIGA και Μ για εμπρός.

Αυτά λοιπόν και για αυτό τον μήνα. Το κουδούνι χτύπησε θα είναι ο Αρχισυντάκτης, που μου το δήλωσε ότι εάν δεν είναι έτομο το άρθρο σήμερα, θα μου %$#"#$%^^^% &% την Amiga και θα με βάλει να δουλεύω σε PC για δέκα χρόνια!!!. ΟΙ ΜΑΝΑΜ όπως λέει και ο Κροντηράς.

Εσείς μέχρι τον άλλο μήνα Stay Cool...YO!!

AMIGA DRIVER

Ο Χάρης ενδιαφέρετε να γράψει τον δικό του printer driver, αλλά δεν τα καταφέρνει γιατί είναι δύσκολο και βιβλιογραφία δεν υπάρχει. Εγώ θα τον συμβούλευα να πάρει το AMIGA ROM KERNEL Reference Manual: Libraries & Devices, το οποίο βιβλίο περιέχει source κώδικα όλων των προγραμμάτων που έχουν σχέση για τα libraries και τις συσκευές εξόδου (όπως ο εκτυπωτής).Ο κώδικας που περιέχει είναι γραμμένος σε C αλλά έχει και μερικά παραδείγματα σε AmigaBasic. Στην Ελλάδα δεν ξέρω εάν υπάρχει αλλά μπορεί να το βρεί στην Αμερική (Addison-Wesley τηλ: 800/ 4472226).



Special Guru Meditation

TOP 10 HOME & OFFICE SOFTWARE

Τα PC ήταν και είναι μηχανήματα κατεξοχήν επαγγελματικά. Και όταν λέμε "επαγγελματικά", ενοούμε ότι μπορούν να χειριστούν με μεγάλη ευκολία και ταχύτητα αριθμούς και κείμενα.
Πάνω σε αυτόν τον χειρισμό στηρίχθηκαν και χιλιάδες προγράμματα που κυκλοφορούν για αυτού του είδους τους υπολογιστές.
Ετσι έχουμε κατηγορίες προγραμμάτων όπως: Spreadsheet (προγράμματα που χειρίζονται αριθμούς και εκτελούν πράξεις με μεγάλη ταχύτητα. Συνήθως στη γλώσσα μας τα ονομάζουν "Φύλλα Υπολογισμών"), Word Processors (προγράμματα που μας επιτρέπουν να γράφουμε κείμενα να τα διαμορφώνουμε, να τα αποθηκεύουμε και τέλος να τα εκτυπώνουμε σε χαρτί. Αυτά είναι οι Επεξεργαστές Κειμένων), Data Base (προγράμματα που ταξινομούν και επεξεργάζονται στοιχεία που αποτελούνται απο αριθμούς και γράμματα και συνήθως περιέχουν πληροφορίες που διαχειρίζονται με μεγάλη ευκολία και ταχύτητα. Αυτές είναι οι Βάσεις Δεδομένων).
Αυτές οι τρείς κατηγορίες προγραμμάτων είναι οι πιό διαδεδομένες, και η μεμεγάλη εξάπλωση των υπολογιστών χρωστάει πολλά σε αυτές τις κατηγορίες προγραμμάτων.

Ετσι λοιπόν υπάρχουν χιλιάδες προγράμματα , αυτών των τριών κατηγοριών, και τα πιό καλά που ξεχωρίζουν είναι: Lotus123, DbaseIII και Microsoft Word. Απο την στιγμή που υπάρχουν αυτά ποιός ο λόγος να βγαίνουν άλλα, θα μου πείτε. Αυτά τα τρία πακέτα είναι αρκετά ακριβά για να τα πάρει κάποιος χρήστης σπίτι του, αλλά και εάν δεν του κάνουν τι γίνεται, θα πάνε τόσα χρήματα χαμμένα; Οχι και για αυτό το λόγο υπάρχουν άλλα προγράμματα πιό απλά (αλλά και με πιό λίγες λειτουργίες) που σκοπό έχουν να βάλλουν κάποιον χρήστη στην κατηγορία αυτών των προγραμμάτων και εάν είναι ευχαριστημένος να συνεχίσει με κάτι πιό ακριβό. Ετσι λοιπόν στην κατηγορία ΠΑΡΕ ΦΘΗΝΑ,ΣΟΥ ΑΡΕΣΕΙ,ΠΑΡΕ ΑΚΡΙΒΑ ανήκει και το TOP10. Πριν κατηγορήσετε για οτιδήποτε σας πληροφορώ ότι το TOP10 μπορεί να μην πιάνει την επαγγελματικότητα των πιό πάνω προγραμμάτων που είπαμε, αλλά η τιμή του είναι μεγάλος πειρασμός: Μόλις —— δρχ.! Ετσι, έχουμε ένα απλό πακέτο που περιλαμβάνει ένα εγχειρίδιο (τυπωμ;ενο απο χαρακτήρες PC και ελειπές, γι αυτό υπάρχουν και οδηγίες μέσα στις δισκέτες για το κάθε πρόγραμμα) και πέντε δισκέτες, οι οποίες περιέχουν τα εξής (κρατηθείτε):

SPREADSHEET & GRAPH

Η φύλλα υπολογισμών όπως είπαμε. Το spreadsheet αυτό έχει όλες του τις λειτουργίες σε pulldown menus (τα οποία είναι φτιαγμένα απο ASCII χαρακτήρες), και έρχονται μπροστά σας πατώντας το πλήκτρο "/" (Οπως και στο Lotus123 δηλαδή). Κατόπιν υπάρχουν οι διάφορες εντολές επεξεργασίας, αποθήκευσης κτλ, που μας επιτρέπουν να κάνουμε κάποια εργασία, αφού προηγουμένως έχουμε φτιάξει το υπολογιστικό μας φύλλο. Το τι θα φτιάξετε εξαρτάται απο τις ανάγκες σας. Μέσα στην δισκέτα βρήκαμε και δείγματα που μπορούν να φορτωθούν και να μετατραπούν σύμφωνα με τις ανάγκες σας. Γενικά το spreadsheet εάν έχετε ξαναδουλέψει με τέτοιου είδους πρόγραμμα, δεν θα σας φέρει καμμία δυσκολία, και προσφέρει και συμβατότητα με τους φακέλους απο το 123.

WORD PROCESSOR

Το ίδιο, ένα απλό πρόγραμμα για να γράφετε τις επιστολές σας και τα κείμενα σας. Υπάρχουν και εδώ pull-down menus, που περιέχουν τις απαραίτητες εντολές όπως: Load, Save, Quit, Reformat, εντολές για τα μαρκαρισμένα σημεία κειμένου, Copy, Paste κ.τ.λ. Τα μενού εμφανίζονται πατώντας F10 ενώ με το F1 βλέπετε την on-line βοήθεια που έχει το πρόγραμμα. Επίσης διαθέτει Spelling Checker (Διορθωτής), ο οποίος χρησιμοποιείται μόνο στις Αγγλικές λέξεις. Ομως με τα Ελληνικά δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα (και αυτό ισχύει και για τα άλλα προγράμματα). Επίσης σας δίνεται η δυνατότητα να τρέξετε κάποιο άλλο πρόγραμμα μέσα απο τον Επεξεργαστή και μετά φεύγοντας απο το πρόγραμμα που τρέξατε να ξαναεπιστρέφετε στον Επεξεργαστή.

DATABASE Το πρόγραμμα που θα σας βοηθήσει να κάνετε τα ηλεκτονικά σας φακελώματα!! . Και εδω τα pull-down menus εμφανίζονται πατώντας το F10 και σας παρέχουν εντολές που επιτρέπουν να φτιάχνετε τα πεδία των εγγραφών που θα χρησιμοποιήσετε στις εγγραφές σας, να εισάγετε τα στοιχεία σας, να τα τροποποιήσετε και άλλα πολλά. Επίσης σας επιτρέπει να κάνετε εκτυπώσεις είτε κατα εγγραφή είτε ταξινομημένες κατά κάποιο κριτήριο. Εκτός απο αυτά τα προγράμματα, το TOP10 περιέχει και άλλα προγράμματα όπως:

CLIPART DISPLAY (ArtShow)

Το οποίο είναι ένα πρόγραμμα επίδειξης των ζωγραφιών , που περιέχονται στις πέ-

ΤΟΥ R. GRELLONI

ντε δισκέτες. Επειδή σας βλέπω να απορείτε, σας εξηγώ ότι το πακέτο περιέχει και κάποια άλλα προγράμματα (που θα τα πούμε παρακάτω) που χρησιμοποιούν μικρές εικόνες (clip-arts), κάνοντας κάποιο έγγραφο πιό όμορφο. Ετσι λοιπόν μέσα απο εδώ, μπορείτε να δείτε όλα τα clip-arts που περιέχονται με τα προγράμματα. Κάτι σαν Slide-show.

BANNER/SIGN MAKER

Πρόγραμμα που σας επιτρέπει να δημιουργήσετε και να εκτυπώσετε μεγάλα πανώ με γράμματα. Βέβαια απαιτεί να έχετε εκτυπωτή, συμβατό με Epson (σχεδόν όλοι είναι), ωστε να δείτε το αποτέλεσμα. Σας επιτρέπει να διαλέξετε ύψος, μέγεθος και είδος γραμμάτων.

GREETING CARD MAKER

Πρόγραμμα που σας βοηθάει να φτιάξετε ευχετήριες κάρτες. Κάρτες που εκμεταλεύονται όλοι την επιφάνεια του χαρτιού, και μετά την εκτύπωση, διπλώνετε το χαρτί σε τέσσερα σημεία και να...έτοιμη η κάρτα!. Περιέχει πολλές λειτουργίες και σας επιτρέπει να εισάγετε και γραφικά (απο τα clip-arts), ώστε να έχετε κάποιο όμορφο αποτέλεσμα. Αυτό το πρόγραμμα ακολουθεί πιστά το κορυφαίο πρόγραμμα The Print Shop.

CALCULATOR/CALENDAR/NOTEPAD

Ενα πρόγραμμα που περιέχει τα πλέον απαραίτητα βοηθητικά προγράμματα: Κομπιουτεράκι, Ημερολόγιο και Σημειωματάριο. Αν και δεν είναι resident (όπως το Sidekick), είναι πολύ χρήσιμα προγράμματα και θα σας βοηθήσουν να κάνετε μικρουπολογισμούς, να σημειώσετε κάτι πρόχειρο και να δείτε μερικές απαραίτητες ημερομηνίες.

CERTIFICATE MAKER Πρόγραμμα για να φτιάχνετε Διπλώματα!! Αν και αυτή η τρέλλα είναι διαδεδομένη στη Αμερική, όποιος θέλει μπορεί να φτιάξει κάποιο κοροιδευτικό δίπλωμα για κάποιο φίλο του. Το πρόγραμμα σας επιτρέπει να φορτώσετε και γραφικά και εδώ έχουμε μιά απομίμηση του πολύ καλού Ceritficate Maker της SpringBoard.

FILE COMPRESSOR

Πρόγραμμα συμπίεσης δεδομένων. Πολύ διαδεδομένα προγράμματα που βοηθούν τους χρήστες να συμπιέσουν files που πρόκειται να σταλούν με modem ή πρόκειται να γίνουν backup και να φυλαχτούν. (Για περισσότερες πληροφορίες περί συμπιεστικών, διαβάστε το άρθρο "ΚΑΝΤΕ ΤΟ ΠΑΚΕΤΟ" ,που βρίσκετε στο USER τεύχος 8, σελίδα 24). Το πρόγραμμα (το Lharc.exe), είναι πολύ αποδοτικό και καταφέρνει μεγάλο ποσοστό συμπίεσης. Υπάρχουν αρκετοί παράμετροι που θα πρέπει να δώσετε, ανάλογα με τον τρόπο και την μορφή συμπίεσης που θέλετε. Αλλο πλεονέκτημα του προγράμματος είναι ότι μπορεί να συμπιέσει αρχεία, τα οποία να είναι σε μορφή άμμεσα εκτελέσιμη και να μην χρειάζεται να έχει ο άλλος χρήστης το αντίστοιχο αποσυμπιεστικό πρόγραμμα για να τα δεί.

NAME & ADDRESS MANAGER

Πρόγραμμα Διευθυνσιογράφος, που σας επιτρέπει να περνάτε τα στοιχεία των φίλων σας (και των εχθρών σας!) και να τυπώνετε αυτοκόλητα ετικετάκια για φακέλους. Επίσης σας επιτρέπει σε κάθε όνομα να βάζετε και κάποια σχόλια (μέχρι 79 γράμματα), και να τα τυπώνετε με διάφορα κριτήρια (κατα Ταχ.Τομ, Κατά όνομα κ.τ.λ.).

ΓΕΝΙΚΑ

Οπως είδατε υπάρχουν αρκετά προγράμματα στο πακέτο, τα οποία ξεκινούν όλα απο ένα αρχικό μενού, φορτώνοντας το file TOP10. Επίσης εκτός απο το εγχειρίδιο που υπάρχει μέσα στο κουτί, το πρόγραμμα σας ρωτάει κάθε φορά που πάτε να φορτώσετε κάποιο πρόγραμμα, εάν θέλετε να τυπώσετε τις οδηγίες του. Σε περίπτωση σκληρού δίσκου, η εγκατάσταση γίνετε πολύ εύκολα, διά μέσω ενός προγράμματος. Στην περίπτωση που έχετε drive, τότε κάθε φορά το πρόγραμμα σας ζητάει την κατάλληλη δισκέτα. Γενικά, το όλο πακέτο, απευθύνεται στους χρήστες των PC, που τώρα μπαίνουν σε αυτού του είδους τα προγράμματα. Καινοτομίες ιδιαίτερες δεν υπάρχουν παρά μόνο η τιμή του. Αξίζει για τον νέο χρήστη.

A M S T R A D

Τ Ο Υ Ν. Κ Ρ Ο Ν Τ Η Ρ Α

ADVANCED ART STUDIO

Κακά τα ψέματα! Ελάχιστα προγράμματα των 8-bit θα τολμούσαμε να πούμε ότι πλησιάζουν τις επιδόσεις των 16-bit. Και δεν μιλάμε για παιχνίδια που η διαφορά είναι τεράστια αλλά για "επαγγελματικά" προγράμματα όπως σχεδιαστικά, επεξεργαστές κειμένου, μαθηματικά και λογιστικά πακέτα και δεν συμμαζευεται... Ετσι στον Amstrad 6128 υπάρχουν μόνο δυο προγράμματα που μπορούν να συγκριθούν, το TASWORD που είναι ισάξιο με το αντίστοιχο των PCs. και το καταπληκτικό Advanced Art Studio με το οποίο θα ασχοληθούμε σήμερα και το οποίο αρκετά αρκετά χρόνια νωρίτερα πρόσφερε ευκολίες και ταχύτητες που σήμερα βλέπουμε από τα σχεδιαστικά της Amiga και Macintosh (οι χειριστές του DTP μας εδώ θα έχουν λυποθυμίσει με αυτά που γράφω).

ΓΕΝΙΚΑ

Το πρόγραμμα είναι στηριγμένο πάνω σε ένα "windows-icons-mouse or joystick driven menu", παρόμοιο με εκείνο που είχε πρωτοεμφανίσει (πάνω από μια δεκαετία πριν) η Xerox και καθιερώθηκε με την πρωτοπορειακή Lisa της Macintosh. Κύρια στοιχείο αυτού του συστήματος είναι η φιλικότητα προς τον αρχάριο με όλες τις απαραίτητες πληροφορίες στην οθόνη.

Το πρόγραμμα ακόμα υποστηρίζει όλες τις αναλύσεις οθόνης που έχει ο Amstrad και επιτρέπει να κάνετε τα πάντα σε όλες. Δυστυχώς δεν μπορείτε να έχετε περισσότερα από ένα mode οθόνης ταυτόχρονα στο display. Ας δούμε τις δυνατότητές σας αναλυτικά: PRINT: με αυτή την επιλογή μπορείτε να εκτυπώσετε (screen dump) ολόκληρη την οθόνη που έχετε ζωγραφισει ή ένα τμήμα της, που ορίζεται χρησιμοποιώντας τις συντεταγμένες αξόνων Χ και Υ. Με μερικούς πειραματισμούς ανάλογα με τον printer θα καταφερετε να κάνετε τους κύκλους να μην μοιάζουν με ελλείψεις! Οπως οι περισσότερες εντολές του προγράμματος έτσι και αυτή μπορεί να ανακληθεί με το πάτημα του ESCape.

FILE: το A.A.ST. είναι ένα από τα λίγα προγράμματα των 8-bit που χρησιμποποιεί την διαθέσιμη Ram για να αποθηκεύει στοιχεία όπως τον κατάλογο της δισκέτας στην μνήμη του χωρίς να χρειάζεται να διαβάζει κάθε φορά. Η χωρητικότητα της RAM που χρησιμοποιείται μπορεί να κρατήσει μέχρι 56 ονόματα οθονών και πηγαίνοντας με το mouse ή το Joystick σε ένα τέτοιο όνομα και πατώντας το file αυτό αλλάζει χρώμα και μπορείτε να το φορτώσετε, να σώσετε, να κάνετε merge, να διαγράψετε και να αλλάξετε το όνομα του file. Προσέξτε όμως ότι το πρόγραμμα για να καταλάβει μια οθόνη αυτή πρέπει να έχει δωθεί με το χαρακτηριστικό .SCR. Οι υπόλοιποι "φάκελλοι" που βλέπετε (συνήθως με το χαρακτηριστικό .PAL) είναι συνοδευτικοί δίνοντας την παλέτα της οθόνης. Ακόμα μπορείτε να σώσετε μια οθόνη στον δίσκο, συμπιεσμένη, έτσι ώστε να μην καταλαμβάνει 16K όπως είναι το συνηθισμένο format στους CPC αλλά 8K, κερδίζοντας έτσι χώρο στον δίσκο. Αυτό έχει μόνο ένα μειονέκτημα: Οτι δεν μπορείτε να καλέσετε μια συμπιεσμένη οθόνη μέσω της Basic. Τις υπόλοιπες οθόνες μπορείτε να τις καλέσετε μέσα από την Locomotive basic με την εξής απλή γραμμή:

10 MODE 0: LOAD"PICTURE.SCR",&C000.

Τέλος μπορείτε να επεξεργαστείτε με το πρόγραμμα οποιαδήποτε αρχική στατική οθόνη παιχνιδιού! αν την φορτώσετε δίνοντας το όνομάτης στο FILES (είναι όλες εκείνες οι οθόνες που καταλαμάνουν 17K).

PALLETE: όταν έχεις παλέτα 27 χρωμάτων σίγουρα δεν μπορείς να πετύχεις θαύματα. Ομως αυτός δεν είναι λόγος να μην μπορείς να αλλάζεις το ένα χρώμα με κάποιο άλλο και μάλιστα με μεγάλη ευκολία. Ετσι πηγαίνετε στο μενού με τις παλέττες απ'όπου με ανεβοκατεβάζοντας τους δείκτες αλλάζετε ξεχωριστά τα χρωματα του Border, του INK και Paper, δηλαδή ο,τιδήποτε έχετε ζωγραφίσει θα επιρρεαστεί. Υπάρχουν ακόμα και μερικές extra δυνατότητες όπως να καθορίσετε ορισμένα χρώματα άτρωτα από οποιαδήποτε αλλαγή ή να βάλετε αυτόματα και σε όποια συχνότητα και χρόνο θέλετε τα χρώματα να αλλάζουν, την ίδια στιγμή που μπορεί εσείς να ζωγραφίζετε κάτι.

INKS: για την ευκολία σας μπορείτε να ανοίξετε το μενού Inks από τα περισσότερα κύρια μενού. Θα βρεθείτε μπροστά σε 32 χρωματιστά τετραγωνάκια , δηλαδή 16 χρώματα για το foregroynd και 16 για το

background, αλλά μην ξεχνάτε αυτό είναι απλώς τεχνική λεπτομέρια αφού ο amstrad μπορεί να απεικονίσει μόνον 16 χρώματα ταυτόχρονα. Ακόμα μπορείτε να αλλάξετε το χρώμα σε ένα τετραγωνάκι πειράζοντας την παλέττα του. Ο χειρισμός στην συγκεκριμένη περίπτωση είναι από τους καλύτερους.

PAINT: Εδώ ειναι τα πιο ενδιαφέροντα πράγματα αφού διαλέγετε την "βούρτσα" με την οποία θα σχεδιάσετε και αυτή μπορεί να είναι μία γραμμή οριζόντια ή κάθετη ποικίλου ύψους και πλάτους, ή διακεκομένη μέχρι και ένα μόνο pixel. Υπάρχει ακόμα και το σπραυ που καθορίζετε πόσο πυκνό θα είναι. Δεν χρειάζεται βέβαια να πούμε πως το χρώμα με το οποίο θα ζωγραφίσετε είναι ήδη δωσμένο και πρέπει να το αλλάζετε κάθε φορά που θέλετε να ξεκινήσετε κάτι καινούριο.

PATERN BRUCE: αντί να πάρετε μια απλή βούρτσα για να σχεδιάσετε μια γραμμή γιατί να μην πάρετε μια που χρησιμοποιεί μάτια, σημαίες, μοντέρνα σχήματα κτλ αλλά δεν εμφανίζετε όπως μπορεί να νομίζετε ένα μάτι για να σχεδιάσει αλλά αυτό που θα ζωγραφίσετε θα είναι τελικά ένα σχέδιο με μάτια. Είναι λίγο δύσκολο να περιγραφεί μέσα από ένα κείμενο αλλά μόλις το μάθετε και μπορείτε να παίζετε στα δάχτυλα τα υπόλοιπα menus αυτό θα σας κάνει έναν πραγματικό καλλιτέχνη, ιδίως αν σκεφτείτε ότι δεν είσαστε υποχρεωμένοι να χρησιμοποιείται μόνο μερικές δεκάδες σχήματα που έρχονται μαζί με το πρόγραμμα αλλά υπάρχει ο Patern Editor που σας επιτρέπει να σχεδιάσετε σχεδόν τα πάντα, να το σώσετε και να το χρησιμοποιήσετε όποτε σας χρειαστεί.

UNDO: η περίφημη εντολή που διορθώνει τα λάθη μας αλλά προσοχή: παίρνει πίσω όλες τις εντολές που έχετε δωσει πρωτού περάσετε σε ένα αλλο μενού, πράγμα που σημαίνει ότι αν δεν προσέξετε μπορεί να χάσετε δουλειά και προσπάθεια (καφέδες,ιδρώτα, αίμα, αέρα, αέραααααα) πολλών ωρών. Φανταστειτε όμως να μην μπορούσατε να κάνετε UNDO και να πρέπει να σβήσετε μερικές εκατοντάδες pixels, ένα ένα! Ορισμένα menus περιέχουν την UNDO μέσα τους και δεν χρειάζεται να γυρνάτε στην κεντρική οθόνη.

MISCELLANEOUS ή το μενού γενικών καθηκόντων απ'όπου μπορείτε να εξαφανίσετε οποιαδήποτε παρεμβολή του



λειτουργικού του προγράμματος και να δείτε την οθόνη σε όλο της το μεγαλείο. Μπορείτε ακόμα να καθαρίσετε την οθόνη, να διαλέξετε ένα από τα τρία modes γραφικών του Amstrad, να προστατεύσετε μερικά χρώματα, να προσθέσετε νέες συσκευές (light pens, mouse) και να σώσετε στον δίσκο τις αλλαγές που έχετε κάνει στο πρόγραμμα. Από το μενού αυτό μπορείτε ακόμα να χρησιμοποιήσετε και τους κέρσορες για να σχεδιάσετε ενώ υπάρχουν δύο ταχύτητες κίνησης που κάνει το Joystick να κινείται με ταχύτητα mouse.

FILL: Ποιός δεν ξέρει αυτή την περιβόητη εντολή που γεμίζει στα γρήγορα μια περιοχή με χρώμα. Λοιπόν εδώ αρκεί να επιλέξετε το χρώμα, να έχετε κλείσει καλά την περιοχή και πατήστε το fire. Αν έχετε κανει όλα σωστά θα γεμίσει χωρίς να σας πασαλήψει τα πάντα. Διαφορετικά UNDO γρήγορα. Εχετε ακόμα την δυνατότητα να κάνετε overfill δηλαδή το καινούριο χρώμα να καλύψει τα πάντα ή απλό fill που θα σεβαστεί τα κλειστά σχήματα. Μπορείτε ακόμα να κάνετε fill με μια προκαθωρισμένη παλέττα που θα γεμίσει έναν χώρο όχι πλέον με χρώματα αλλά με σχήματα, κάτι σα να απλώνετε μια ταπετσαρία!

MAGNIFICATION: είναι το icon με τα γυαλάκια και μπορείτε να απομονώσετε μια περιοχή, ορίζοντας το παράθυρο όποιου μεγέθους θέλετε και πατώντας το fire το μεγαλώνετε μέχρι και 8 φορές έτσι ώστε να δουλεύετε σε επίπεδο pixels. Μια γενική εικόνα σας δείχνει σε ποιο σημείο βρίσκεστε αλλά και πόσο μέρος ολόκληρης της οθόνης δουλεύετε. Αυτός είναι ο μόνος τρόπος για να πετύχετε λεπτομέρια.

WINDOWS: την εποχή που εμφανιζόταν το πρόγραμμα ελάχιστα πράγματα γνωρίζαμε γύρω από την χρήση και ευκολίά που έφερναν τα παράθυρα. Το Advanced Art Studio κάνει εκτεταμένη χρήση windows, όχι μόνο για να απλώσει τα menus του αλλά και για να δουλέψετε μέσα στο πρόγραμμα. Ετσι μπορείτε να απομονώσετε ένα κομμάτι της οθόνης κάνοντάς το window και να αλλάξετε τα χρώματά του, να το περιστρέψετε όπως θέλετε, να το βάλετε όπου θέλετε, να το μεγενθύνετε ή να το σμικρύνετε και να το παραμορφώσετε αλλά επειδή δουλεύετε Amstrad και όχι Macintosh να ξέρετε ότι κάθε σμίκρυνση στοιχίζει σε πιστότητα εικόνας. Ακόμα μπορείτε να σώσετε ένα τμήμα οθόνης στον δίσκο, με ή χωρίς συμπίεση για να κερδίσετε χώρο στην δισκέτα.

TEXT: όπως κάθε πρόγραμμα ζωγραφικής που σέβεται τον εαυτό του έτσι και αυτό περιέχει πολλές γραμματοσειρές για να μπορέσετε να συμπεριλλάβετε λέξεις και προτάσεις μέσα στα σχέδιά σας. Ο τρόπος με τον οποίο γράφετε είναι ανάλογος με έναν καλό επεξεργαστή κειμένου ενώ οι γραμματοσειρές περιλαμβάνουν πολλά είδη γραμμάτων (από αναγεννησιακά και πλάγια μέχρι western και ηλεκτρονικά) αλλά υπάρχει και ένας Text Editor που σας επιτρέπει να δημιουργήσετε ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ σχήμα γραμματος θέλετε ή οποιοδηποτε ακαταλλαβίστικο, κωδικό σύμβολο, με δύο πάντα χρώματα και να το περιστρέψετε όπως σας αρέσει. Φυσικά δεν έχουμε εξαντλήσει τις δυνάμεις του προγράμματος που σας επιτρέπει ακόμα να διαλέγετε αν θα φτιάξετε ενα τετράγωνο, έναν κύκλο filled ή απλώς περίγραμμα, αν θα είναι ελαστικό σχήμα και θα μπορείτε να το "βασανίζετε" αλλάζοντας το σχήμα του και πολλά πολλά ακόμα, σκόρπια μικρά κόλπα και μυστικά.

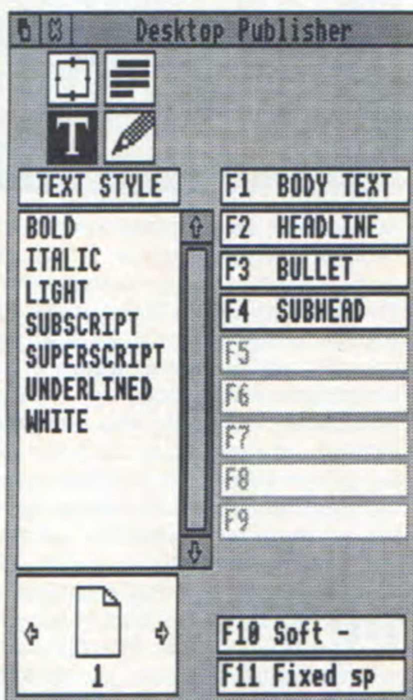
ACORN DTP

Μετά από τα δύο πρώτα άρθρα της σειράς για το DTP στον Archimedes φτάνουμε σήμερα στο "ζουμί" της υπόθεσης : Τα προγράμματα σελιδοποίησης. Αυτά τα προγράμματα είναι υπεύθυνα για το "στήσιμο" της σελίδας και συνήθως οι δυνατότητές τους μπορούν να κάνουν ένα έγραφο να είναι πολύ ωραίο ή ένα χρήστη να πάθει πονοκέφαλο!

Σε αυτό το άρθρο θα περιγράψουμε ένα πρόγραμμα στην κατασκευή του οποίου έχει βάλει το χεράκι της η ίδια η Acorn.Το Acorn DTP. Η επιλογή αυτή έγινε για τον απλούστατο λόγο ότι κατά την περίοδο που γράφεται αυτό το κομάτι δεν έχουμε στην διαθεσή μας κάποιο άλλο εναλλακτικό πρόγραμμα (τουλάχιστον σε αξιοπρεπή έκδοση...).

Το πρόγραμμα αυτό ουσιαστικά είναι η μεταφορά του Timeworks DeskTop Publisher σε περιβάλον Archimedes. Ο λόγος για τον οποίο έγινε μεταφορά προγράμματος από το περιβάλον MSDOS και όχι ανάπτυξη ενός καινούργιου ήταν η άμεση ανάγκη για την ύπαρξη ενός συστήματος DTP σε μια εποχή που δεν κυκλοφορούσε κανένα στην αγορά. Το περίεργο είναι οτι σχεδόν αμέσως μετά την παρουσίαση του προγράμματος της ACORN εμφανίστηκαν άλλα τρία από εταιρείες καταξιωμένες στον χώρο του Archimedes. Από αυτά κατά γενική ομολογία το καλύτερο είναι το Impression, το οποίο έχει ένα συνδιασμό των καλύτερων χαρακτηριστικών από τα προγράμματα που ήδη υπάρχουν σε περιβάλον MSDOS και Machintosh, ενώ προσθέτει και χαρακτηριστικά νέα στον χώρο του DTP. Αλλωστε το Impression περιγράφεται σαν document prossecor όπου κανείς μπορεί να δημιουργήσει ένα ολοκληρωμένο έντυπο.

Ας δούμε όμως πρώτα τον τρόπο λειτουργίας του Acorn DTP. Με το πάτημα του δεξιού κουμπιού πάνω στο icon του προγράμματος (αφού φυσικά το έχουμε φορτώσει) εμφανίζονται στην οθόνη δύο παράθυρα. Το πρώτο με όνομα Desktop Publisher περιλαμβάνει icons για την επιλογή των τεσσάρων βασικών εργαλείων δηλαδή frame, paragraph, text και drawing, καθώς και το σύστημα επιλογής για τις λειτουργίες εισαγωγής text, image, line art. Επίσης υπάρχει ο browser σελίδων με τον οποίο ,πορεί κανένας να αλλάζει σελίδα εργασίας καθώς και να προσθέτει σελίδες. Το παράθυρο αυτό είναι δομημένο με τέτοιο τρόπο που να επιτρέπει, σε μία καλοστημένη εγκατάσταση, την λειτουργία του προγράμματος χωρίς περιττές κινήσεις στο κεντρικό μενού. Με τον όρο καλοστημένη εγκατάσταση ενοούμε φυσικά την ύπαρξη των απαραίτητων στυλ και την σωστή επιλογή



των παραμέτρων του προγράμματος. Με αυτόν τον τρόπο οι επαγκελματίες που χρησιμοποιούν το πακέτο μπορούν αν θέλουν να έχουν πολύ καλά αποτελέσματα σε πολύ μικρό χρόνο, κάτι που έχει ιδιέτερη σημασία.

Εκτός όμως από το παράθυρο λειτουργιών έχουμε και το παράθυρο του κειμένου. Σε αυτό μπορούμε να έχουμε το εκάστοτε κείμενο σε διπλάσιο μέγεθος, κανονικό μέγεθος, μισό μέγεθος, ολόκληρη σελίδα, διπλή σελίδα, σύμφωνα με το υπομενού View. Εκτός αυτού έχουμε την δυνατότητα να επιλέξουμε αν στην οθόνη θα εμφανίζονται οι rules, τα frames και οι στήλες και τέλος αν θα εμφανίζονται οι εικόνες που έχουμε ενσωματώσει στο κείμενο. Στο ίδιο μενού έχουμε την δυνατότητα να διαλέξουμε το σύστημα μέτρησης που θα χρησημοποιήσουμε στο πρόγραμμα. Αυτό μπορεί να έχει σαν μονάδα το point την ίντσα τον πόντο ή χιλιοστό.

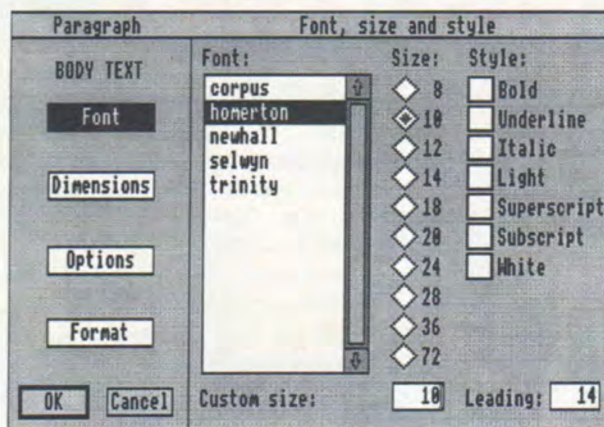
Το αμέσως επόμενο υπομενού με όνομα Page ασχολείται με την διαχείρηση των σελίδων και το layout των column guides. Ετσι έχουμε την λειτουργία Go to page για την μετακίνηση από σελίδα σε σελίδα (υπάρχει βέβαια και ο πρώτος τρόπος που αναφέραμε στην αρχή, αλλά εδώ έχουμε και την δυνατότητα να πάμε στην master page. Αυτή η σελίδα επιρεάζει άμεσα τις υπόλοιπες αφού ότι υπάρχει σε αυτήν εμφανίζεται και στις άλλες σελίδες του κειμένου. Φυσικά αν ο χρήστης θέλει μπορεί να αλλοιώσει τα βασικά χαρακτηριστικά της κάθε σελίδας ξεφέυγοντας έτσι από τον ορισμό που έχει γίνει στην master page. Για τον έλεγχο των σελίδων υπάρχουν και οι εντολές add, insert, delete για την προσθήκη, εισαγωγή, διαγραφή σελίδων αντίστοιχα. Αμέσως μετά ακολουθεί η εντολή headers and footers που εμφανίζει με το πατημά της το ομόνυμο dialog box με το οποίο έχουμε την δυνατότητα να καθορίσουμε τον header και τον footer ξεχωριστά για τις δεξιές και αριστερές σελίδες (αν το θέλουμε) να ρυθμίσουμε την απόστασή τους από την αρχή και το τέλος της σελίδας αντίστοιχα και αλλάξουμε την αρίθμηση των σελίδων. Με τις εντολές header this page και footer this page μπορούμε να καθορίσουμε την ύπαρξη header και footer για την κάθε σελίδα. Με τις λειτουργίες set

coloumn guides και set print position μπορούμε να καθορίσουμε τον αριθμό και την τοποθέτηση των οδηγών στηλών, και την θέση της σελίδας μας σε σχέση με την σελίδα εκτύπωσης. Το αμέσως επόμενο υπομενού με όνομα Frame και λειτουργίες snap to guides, frame border, frame tint, repel text, size and position, cut frame, copy frame, paste frame, send to back, bring to front έχει αναλάβει την διαχείρηση των frames. Το Acorn DTP όπως πολλά άλλα προγράμματα του είδους του έχει ως βασικό δομικό στοιχείο το frame. Σε ένα frame μπορούν να υπάρχουν γραφικά (bitmap ή object oriented) ή κείμενο και η διαχείρησή τους γίνεται με τις εντολές που ήδη αναφέραμε. Με το υπομενού imports που ακολουθεί και τις εντολές που έχουμε, μπορούμε να επέμβουμε στα αντικείμενα που έχουμε εισάγει σε ένα έγκραφο. Ετσι μπορούμε να αλλάξουμε το όνομα ενός αντικειμένου να το διαγράψουμε και ειδικά για την περίπτωση των γραφικών να κάνουμε ξάκρισμα.

Στο υπομενού paragraph αντάσσονται όλες οι λειτουργίες δημιουργίας και διαχείρησης των στυλ γραφής. Το στύλ στο Acorn DTP περιλαμβάνει καθορισμό γραμματοσειράς, εφφέ, αποστάσεων μεταξύ παραγράφων και γραμμάτων, bullet character, συλλαβισμού, letter spacing και layout. Με το ίδιο υπομενού έχουμε την δυνατότητα αντιστοίχησης ενός στυλ σε κάποιο function key για την ποιο γρήγορη επιλογή του. Για μικρές διαφοροποιήσεις όσον αφορά το μέγεθος των χαρακτήρων την γραμματοσειρά ή τα εφφέ, μπορούμε να χρησημοποιήσουμε το επόμενο υπομενού με τίτλο text style. Για το editing του κειμένου προσφέρεται το επόμενο υπομενού στο οποίο βρίσκουμε μερικές από τις συνηθισμένες λειτουργίες των work proccesors, δηλαδή find, replace, cut, copy, paste καθώς και τρείς που αφορούν το kerning και το hyphenation. Με τις τρεις αυτές εντολές έχουμε την δυνατότητα να αλλάξουμε την απόσταση μεταγύ δύο γραμμάτων και να εισάγουμε φιξαρισμένα διαστήματα και χωρίσματα στις λέξεις.

Τα δύο τελευταία υπομενού ασχολούνται με τα ενσωματωμένα γραφικά και την on-line βοήθεια που προσφέρει το πρόγραμμα. Εκτός από τα γραφικά που μπορούμε να εισάγουμε σε ένα έντυπο, έχουμε την δυνατότητα να δημιουργήσουμε γραμμές, πλαίσια και κύκλους ή ελλείψεις, τα οποία και να αλλοιώσουμε με τις εντολές που προσφέρονται στο αντίστοιχο υπομενού.Σε γενικές γραμμές το πρόγραμμα είναι ιδιέτερα απλό στην χρήση του και δυστυχώς στα περισσότερα σημεία είναι φοβερά φτωχό. Αυτό δεν σημαίνει ότι του λείπει κάτι ιδιαίτερα σημαντικό εκτός ίσως από τον έλεγχο του χρώματος που λάμπει δια της απουσίας του. Ετσι για την κατασκευή κάποιου ειδικού εφφέ πρέπει ο χρήστης να καταφύγει σε άλλα προγράμματα.

Ομως λείπουν και χαρακτηριστικά που δεν μπορούν να καλυφτούν με τον ίδιο τρόπο, όπως για παράδειγμα η ομαδοποίηση των frames, ή η δυνατότητα του κειμένου να ακολουθεί το σχήμα των γραφικών που τοποθετούνται στην σελίδα. Πάντως το πρόγραμμα δίνει μεγάλες δυνατότητες για καθορισμό των καθαρά τυπογραφικών στοιχείων που ελέγχονται από αυτό όπως για παράδειγμα η εισαγωγή της απόλυτης θέσης των frames με ακρίβεια τριών δεκαδικών ψηφίων.



Αρκετά όμως ασχοληθήκαμε με την περιγραφή του προγράμματος. Τώρα θα βάλουμε σε εφαρμογή όλα όσα έχουμε πει στα τρία τελευταία άρθρα φτιάχνοντας το κασέ δύο σελίδων, αυτών που διαβάζετε τώρα! Οπως έχουμε πει είναι συνήθως καλύτερα να γράφουμε το κείμενο σε έναν απλό editor το κείμενο και μετά να το μεταφέρουμε στο πρόγραμμα σελιδοποίησης. Αυτή η τακτική ακολουθούμε και σε αυτή την περίπτωση όπου το κείμενο γράφεται στο !edit μια απλή εφαρμογή που δίνεται μαζί με το RISC OS για να καλύψει απλές ανάγκες επεξεργασίας κειμένου. Επειδή ο Archimedes στον οποίο δουλεύουμε αυτή την στιγμή είναι ένας 540 έχουμε επάρκεια μνήμης και έτσι οι δύο εφαρμογές τρέχουν ταυτόχρονα. Ετσι έχουμε την δυνατότητα να συμπληρώνουμε το κείμενο σε κάθε βήμα. Πρώτα θα χρησημοποιήσουμε το !Paint για να πάρουμε ορισμένα κομάτια της οθόνης και να τα σώσουμε στον δίσκο με σκοπό να τα ενσωματόσουμε αργότερα στις δελίδες μας. Για να γίνει αυτό επιλέγουμε την εντολή get screen area από το μενού στο icon bar. Το πρώτο από τα κομάτια αυτά είναι το κεντρικό παράθυρο εντολών κατά την διάρκεια που βρίσκεται στο text mode, και το δεύτερο είναι ένα ενδεικτικό σημείο από τον ορισμό του στυλ γραφής. Αφού γίνει αυτό μένει να δημιουργήσουμε ένα τίτλο για το άρθρο.

Για την δημιουργία του θα χρησημοποιήσουμε μια σειρά τριων προγραμμάτων πoυ θα συνεργαστούν μεταξύ τους για να δώσουν την τελική μορφή στον τίτλο. Με λίγα λόγια θα μετατρέψουμε τον τίτλο σε draw file, θα δημιουργήσουμε το outline της μορφής που θέλουμε να έχει τελικά ο τίτλος και τέλος θα δώσουμε τα δύο αρχεία σε ένα τρίτο πρόγραμμα που θα τα συνδυάσει, προκειμένου να μας δώσει το τελικό αποτέλεσμα. Με αυτά τα πέντε αντικείμενα (κείμενο, εικόνα1, εικόνα2, τίτλο) έτοιμα και με την χρήση μερικών έτοιμων γραφικών θα προχωρήσουμε στην σύνθεση της σελίδας.

Σαν μέγεθος σελίδας θα χρησημοποιήσουμε τις κανονικές διαστάσεις του User, πράγμα που σημαίνει ότι θα πρέπει να ορίσουμε δικό μας μέγεθος σελίδας στο πρόγραμμα σελιδοποίησης. Αυτό γίνεται αφενός με τον ορισμό δικού μας μεγέθους χαρτιού από το μενού στο icon bar και αφετέρου με την εντολή set column guides. Ετσι έχουμε συνολικό μέγεθος σελίδας 210mm x 280mm ενώ ο χώρος εργασίας θα έχει διαστάσεις 170mm x 240mm και θα είναι χωρισμένος σε τρεις στήλες. Θα δουλέψουμε με δύο σελίδες σε διάταξη που ονομάζεται "σαλόνι" στο χώρο του DTP. Ξεκινάμε πάντα κάνοντας ένα πρόχειρο προσχέδιο στο χαρτί για το κασέ των σελίδων, εκτός και αν τα πράγματα είναι αρκετά απλά όπως και είναι στην περίπτωσή μας και έχουμε ήδη μια συνολική εικόνα στο μυαλό μας. Ετσι φέρνουμε πρώτα τον τίτλο στη σελίδα, μέσα σε ένα frame έχουμε ήδη δημιουργήσει. Στη συνέχεια τοποθετούμε το κείμενο στις στήλες και τέλος φέρνουμε στις σελίδες μας τα δύο sprites τα οποία και τοποθετούμε σε σημείο κοντά στην αναφορά που υπάρχει για αυτά στο κείμενο. Με ελάχιστες μικροδιορθώσεις και προσθήκες οι δύο σελίδες είναι έτοιμες για εκτύπωση. Με το τέλος αυτού του άρθρου έχουμε την εντύπωση ότι δώσαμε μια καλή ιδέα για τις βασικές αρχές του DTP και τον τρόπο με τον οποίο υλοποιήται αυτό στον Archimedes. Δεν προσπαθήσαμε να κάνουμε επίδειξη ισχύος του μηχανήματος και των προγραμμάτων που υπάρχουν στον τομέα αυτό, απλά σας δώσαμε ερεθίσματα για άλλους τρόπους χρήσης του υπολογιστή σας, πριν ή μετά την... εξολόθρευση όλων αυτών των εξωγήινων που έχουν βάλει στο μάτι την Γη!

ΟΙ ΙΟΙ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Θυμάστε όταν είσαστε μικροί, την πρώτη φορά που νιώσατε ξαφνικά το κεφάλι σας να πονάει και να καίει, το στομάχι σας να ανακατεύεται και το κορμί σας να γεμίζει από πλήθος μυστήρια και ανεξήγητα σημαδάκια; 'Ηταν η ώρα που η μαμά σας σας είπε: εντάξει, δεν είναι τίποτε, αρρώστησες!

Φανταστείτε τώρα να είστε ένας υπολογιστής, νέος και όμορφος, να έχετε βγει από το εργοστάσιο όπου γεννηθήκατε και να έχετε βρεί το δρόμο σας στη ζωή, ή καλύτερα τη θέση σας στο γραφείο του ιδιοκτήτη σας. Και ξαφνικά αρχίζουν τα προβλήματα: το "κεφάλι" σας αρχίζει να πονάει, μπερδεύετε τα λόγια σας και ξεχνάτε πράγματα, τα καλοκουρδισμένα drives σας αρχίζουν να αγκομαχούν και να χάνουν χωρητικότητα, δεν μπορείτε πια να εκτελέσετε σωστά τις πράξεις που σας μάθαιναν όταν είσαστε μικροί και τελικά "πέφτετε κάτω". Είναι η ώρα που ο ιδιοκτήτης σας λέει: φτού, πάλι ιός!

ΤΟ ΙΣΤΟΡΙΚΟ

Η ιστορία με τους ιούς των υπολογιστών είναι αρκετά παλιά. Ξεκινάει περίπου με την εμφάνιση των υπολογιστών, όχι των "προσωπικών" που διαθέτουμε στην εποχή μας, αλλά των πρώτων mainframes. Διάφοροι ερευνητές έπαιζαν με την ιδέα ενός προγράμματος που θα μπορούσε να ανιχνεύει την παρουσία ενός άλλου προγράμματος στη μνήμη, και να το διώχνει από εκεί, φροντίζοντας φυσικά να μη διωχτεί το ίδιο και να αποκτήσει τον έλεγχο του συστήματος. Ενώ οι σκοποί ήταν αρχικά ερευνητικοί, κάποια στιγμή έκαναν την εμφάνισή τους τέτοια προγράμματα, που είτε από κάποιο λάθος στον προγραμματισμό τους είτε από κακή πρόθεση του δημιουργού τους προκαλούσαν δυσλειτουργία στο σύστημα όπου εκτελούνταν. Τα προγράμματα αυτά δεν περιορίστηκαν στους mainframes, αλλά σύντομα επεκτάθηκαν σε κάθε είδους υπολογιστή, σε σημείο που να μην υπάρχει πια τύπος υπολογιστή που να μη διαθέτει τους δικούς του ιούς.

Το όνομα "ιός" φαίνεται πως προέρχεται από... δημοσιογράφους! Ενώ οι προγραμματιστές και οι επιστήμονες που είχαν ασχοληθεί με αυτούς δεν τους ονόμαζαν έτσι, κάποιος δημοσιογράφος που πληροφορήθηκε τα σχετικά με μια προσβολή κάποιων υπολογιστών, τους έδωσε το όνομα "ιοί των υπολογιστών", για να περιγράψει τη δράση και τη μετάδωσή τους ανάμεσα σε διάφορα συστήματα.

'Οπως με όλα τα πράγματα, έτσι οι πρώτοι ιοί ήταν σχετικά απλοί, γρήγορα όμως εξελίχτηκαν και έγιναν πολύπλοκοι και εξεζητημένοι.

Στην πραγματικότητα, για να προγραμματίσει κανείς έναν ιό θα πρέπει να διαθέτει καλές γνώσεις προγραμματισμού, και να γνωρίζει καλά το σύστημα στο οποίο θα τρέχει ο ιός.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΑΝΑΤΟΜΙΑΣ

Εδώ βέβαια θα ασχοληθούμε με τους ιούς για IBM υπολογιστές. Καταρχήν να πούμε ποιός θα ήθελε να κατασκευάσει ιούς. Πρώτα κάποιος που θα ήθελε να βλάψει κάποιο σύστημα, είτε από εκδίκηση είτε από επαγγελματική αντιζηλία. Μην ξεχνάμε πως ιδιαίτερα στο εξωτερικό, οι υπολογιστές αποτελούν απαραίτητο εργαλείο στις επιχειρήσεις, και μια δυσλειτουργία τους μπορεί να προκαλέσει σ'αυτές μεγάλη ζημιά.

'Επειτα υπάρχουν αυτοί που κατασκευάζουν ιούς για να αποδείξουν ότι μπορούν να το κάνουν. "Because it was there...". Αυτοί δεν ενδιαφέρονται να προκαλέσουν ζημιά με τους ιούς, μάλλον ενδιαφέρονται να αποδείξουν στον εαυτό τους την προγραμματιστική τους δεξιοτεχνία... Πολλοί το κάνουν επειδή ... βαριούνται (!), παράδειγμα ο υιός Morris, που κατασκεύασε έναν ιό που "κρέμασε" ένα από τα μεγαλύτερα δίκτυα της Αμερικής από λάθος. Βαριόταν και έκανε τον ιό σαν ένα είδος πνευματικής άσκησης (...), όταν κάποιο λάθος στον προγραμματισμό προκάλεσε την εξάπλωσή του σε ολόκληρο το δίκτυο, και μαζί ένα τρομερό σάλο. Ο νεαρός προσπάθησε και τελικά πέτυχε να σταματήσει τον ιό που ο ίδιος είχε εξαπολύσει, αυτό όμως δεν εμπόδισε το δικαστήριο να τον καταδικάσει σε βαρύ πρόστιμο και σε υπηρεσία σε κοινωφελείς σκοπούς. Πάντως ομολογήθηκε ότι το πρόγραμμά του ήταν αξιοθαύμαστο από προγραμματιστικής άποψης, και το ταλέντο του εκτιμήθηκε από πολλούς (τα

Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΜΟΥ ΑΡΡΩΣΤΗΣΕ

μυστήρια της ζωής...)

Ιοί κατασκευάζονται και για λόγους έρευνας. Πολλοί ερευνητές κατασκευάζουν ιούς, για να μελετήσουν τους τρόπους με τους οποίους μπορούν να αντιμετωπίσουν τους ιούς που θα κατασκευάσουν άλλοι (ναι, ναι, γίνεται και αυτό...). Τώρα κατά πόσο αυτό είναι φρόνιμο ή όχι, είναι θέμα άλλης συζήτησης.

Πολλοί πάλι, κατασκευάζουν ιούς για να γίνουν...διάσημοι! Αφήνουν κάποιο μήνυμα με το οποίο αποδεικνύεται πως αυτοί είναι οι κατασκευαστές (αποδεικνύεται βέβαια στους γνωστούς τους, γιατί υπάρχουν και νόμοι ενάντια στη συγγραφή και την εξάπλωση ιών, τουλάχιστο σε μερικές χώρες). 'Αλλοι κατασκευάζουν ιούς για να αντιμετωπίσουν κάποιο πρόγραμμα εναντίον των ιών. Δηλαδή, βγαίνει κάποιος ιός, κάποιος άλλος φτιάχνει ένα πρόγραμμα για την αντιμετώπισή του, οπότε ο κατασκευαστής του ιού φτιάχνει ένα άλλο ιό, ή αλλάζει τον αρχικό, ώστε να αντιμετωπίσει τον αντι-ιό, και πάει λέγοντας...

Κάποτε υπήρχε η υποψία πως τους ιούς τους κατασκευάζουν οι εταιρίες παραγωγής προγραμμάτων, είτε για να χτυπήσουν τα προϊόντα των ανταγωνιστών τους, είτε για να αναγκάσουν τους χρήστες να χρησιμοποιούν επίσημες και άρα "καθαρές" κόπιες των προγραμμάτων τους. Αυτά μάλλον δεν αληθεύουν, αφού τελικά από ένα τέτοιο πόλεμο κανείς δε θα έβγαινε κερδισμένος, ενώ και οι κίνδυνοι από την αποκάλυψη είναι ανυπολόγιστοι.

Υπήρξε και μία άλλη υποψία, η οποία ήταν ίσως πιο βάσιμη, παρέμεινε όμως υποψία: αφού αυτοί που ωφελούνται από την εξάπλωση των ιών είναι οι εταιρίες παραγωγής "αντιβιοτικών", προγραμμάτων αντιμετώπισης των ιών δηλαδή, θα ήταν πιθανό να προκαλούν αυτοί την εξάπλωση των ιών. Σα να λέμε δηλαδή ότι αφού οι εταιρίες φαρμάκων ωφελούνται από τις ασθένειες, τις προκαλούν κι όλας ώστε να κερδίσουν χρήματα, ή πως οι έμποροι των όπλων προκαλούν τους πολέμους για να πουλούν τα όπλα τους (τώρα που το σκέφτομαι...). Σκέψεις που βασίζονται στην τακτική του Σέρλοκ Χόλμς, οι πιθανοί ύποπτοι είναι αυτοί που είχαν το κίνητρο να διαπράξουν το έγκλημα...

Γεγονός τελικά είναι πως κανείς δε γνωρίζει γιατί ακριβώς κάποιος εξαπολύει ένα συγκεκριμένο ιό, καθώς λόγοι μπορούν να βρεθούν όσοι και άνθρωποι.

ΕΙΔΗ ΙΩΝ ΚΑΙ ΠΩΣ ΕΡΓΑΖΟΝΤΑΙ

Για να δράσει ένας ιός πρέπει να συμβούν ορισμένα πράγματα, ανάλογα και με το είδος του ιού. Συγκεκριμμένα, αφού ο ιός είναι ένα πρόγραμμα υπολογιστή, πρέπει με κάποιο τρόπο να εκτελεστεί, ώστε να ενεργοποιηθεί. Για να το επιτύχει αυτό, υπήρχουν αρκετοί τρόποι.

Το πιο φυσικό είναι να είναι ένα πρόγραμμα τύπου EXE ή COM, το οποίο να εκτελείται. Κανείς ιός όμως, ή τουλάχιστο πάρα πολλοί λίγοι από αυτούς ενεργούν με αυτόν τον τρόπο. Αντίθετα, πολλοί από αυτούς προσκολλούνται πάνω σε άλλα εκτελέσιμα προγράμματα, με τρόπο ώστε όταν τρέξετε αυτά, να εκτελείτε ο κώδικας του ιού (λογικό, γιατί άμα ξέρατε ότι κάποιο πρόγραμμα είναι ιός, θα το τρέχατε; [απάντηση: και όμως, ΜΙΑ φορά τουλάχιστο θα το τρέχατε, αλλά αυτό είναι θέμα άλλης συζήτησης]).

Άλλος τρόπος να εκτελεστεί ο ιός είναι να προσκολληθεί στο Bootsector μιας δισκέτας ή ενός σκληρού δίσκου, οπότε ξεκινώντας το συτημά σας με ένα τέτοιο μολυσμένο δίσκο, εκτελείται το πρόγραμμα του ιού. Στους σκληρούς δίσκους, μπορεί ο ιός να προσκολληθεί στο partition table αντί στο boot sector. Τέλος, ένας ιός μπορεί να βρίσκεται στο FAT, δηλαδή τον πίνακα περιεχομένων ενός δίσκου.

Όπως είναι φυσικό, ένας ιός δε φτάνει μόνο να εκτελεστεί για να προκαλέσει ζημιά, πρέπει να μπορεί να αποθηκευτεί κάπου, να μπορεί να μεταδοθεί, και να μπορεί να ενεργοποιηθεί η καταστρεπτική του δράση από κάποιο γεγονός. Υπάρχουν ιοί, που από προγραμματιστικό λάθος (;) δεν ενεργοποιούνται ποτέ, ή δε μπορούν να μεταδοθούν. Αυτοί φυσικά δεν αποτελούν μεγάλη απειλή, απλώς κίνδυνο.

Ένας ιός λοιπόν, αποθηκεύεται στα σημεία που αναφέραμε προηγουμένως, με τη συπλήρωση πως σαν εκτελέσιμα προγράμματα θεωρούνται βέβαια και όλα τα .SYS, .OVL και τα ανάλογα αρχεία. Η πορεία που ακολουθεί ένας ιός από την εκτέλεσή του μέχρι τη διάδοση και την εκτέλεσή του σε ένα άλλο υπολογιστή ή στον ίδιο, είναι η ακόλουθη.

Όταν ο ιός εκτελείται, τοποθετεί τον εαυτό του σε κάποια τοποθεσία της μνήμης, όπου θεωρείται "ασφαλής". Τέτοιες είναι οι χαμηλές και οι πολύ υψηλές διευθύνσεις του DOS, καθώς και η περιοχή HMA, πάνω από τα 640K. Σε αυτές τις περιπτώσεις, πρέπει να βεβαιωθεί πως κάποιο άλλο πρόγραμμα δεν θα χρησιμοποιήσει το χώρο που καταλαμβάνει ο ίδιος, καταστρέφοντάς τον με αυτό τον τρόπο. 'Ετσι δεσμεύει αυτή την περιοχή μνήμης, φροντίζοντας ώστε να μη την "βλέπει" το σύστημα. Αυτό γίνεται με διάφορους τρόπους, αλλά δε θα μπούμε σε λεπτομέρειες.

Αφού ο ιός εγκατασταθεί στη μνήμη, περιμένει για δύο πράγματα: μια συνθήκη που θα ενεργοποιήσει την καταστρεπτική του δράση, και μία άλλη που θα τον οδηγήσει να "πολλαπλασιαστεί". 'Οταν επαληθευτεί η πρώτη συνθήκη, ο ιός κάνει την καταστροφή που έχει προγραμματιστεί να κάνει, και που εξαρτάται από τη βούληση, τη φαντασία και την ψυχοσύνθεση του προγραμματιστή του.

Μπορεί να προκαλέσει το σταμάτημα της λειτουργίας του υπολογιστή, να καταστρέψει τα περιεχόμενα μερικών ή όλων των αρχείων, να αρχίσει να παίζει τραγουδάκια (!) ή τέννις, κυνηγητό και άλλα δημοφιλή παιχνίδια, να εισάγει χρονοβόρες επαναλήψεις, με αποτέλεσμα ο 386/33 να καταντήσει 8088/4.77, να τυπώνει μηνυματάκια στην οθόνη, με περιεχόμενο από εκβιαστικό ως προσβλητικό, και από ανόητο ως αστείο, και γενικά μπορεί να κάνει ο,τιδήποτε μπορείτε να φανταστείτε, και μερικά που δεν μπορείτε να φανταστείτε...

Όσο για τη μετάδοσή του, όταν επαληθευτεί η συνθήκη που έχει οριστεί, συνήθως η εκτέλεση ή το απλό άνοιγμα ενός εκτελέσιμου αρχείου, ή το γράψιμο ή διάβασμα σε ένα δίσκο, τότε ο κώδικας του ιού μεταφέρεται σε αυτά ή/και σε άλλα αρχεία ή στο boot sector, στο FAT ή στο partition table ανάλογα, όπου περιμένει να εκτελεστεί και να αρχίσει ο κύκλος ξανά.

Οι ιοί έχουν πραγματικά πολλά αξιοπαρατήρητα χαρακτηριστικά, πολλές ομοιότητες και πολλές διαφορές. Θα επανέλθουμε όμως σε άλλο τεύχος, όπου θα αναλύσουμε σε περισσότερο βάθος τη δράση των ιών, και μάλιστα μερικών συγκεκριμμένων από αυτούς.

THOMAS SOFT

HOME COMPUTER SOFTWARE

ΣΟΛΩΜΟΥ 30, ΤΗΛ/FAX 36.15.362

3 ½" EXTERNAL DRIVES



AMIGA

ATARI

* Αθόρυβο
* Slimline κατασκεύη
* Μηχανισμός CITIZEN
* Διακόπτης ON/OFF
* 880k Format

25.000 δρχ

ATonce AMIGA/ATARI
Μετατρέψτε το computer σας σε 100% συμβατό AT με 80286
NORTON FACTOR 6.5!!!

Τεράστια ΠΟΙΚΙΛΙΑ σε GAMES



VISA

ΕμποροΚαρτα

ΙΟΝΟΚΑΡΤΑ

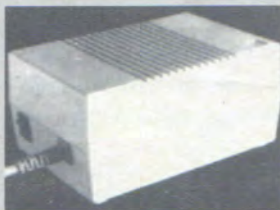
ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ

EUROCARD

MasterCard

JCB

ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ ΓΙΑ Α500



Υψηλή ποιότητα και αντοχή με διακόπτη

A-590 HARD DISK

Σκληρός δίσκος για AMIGA
25ns χρόνος προσπέλασης.
Βάσεις για προσθήκη μνήμης μέχρι 2MB
Autoboot σε Kickstart 1.3
Εξωτερικό τροφοδοτικό

TRUE MOUSE

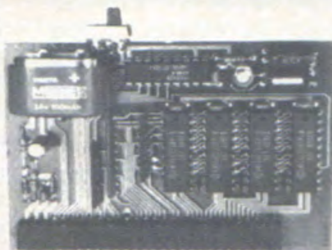


Το καλύτερο mouse σε ποιότητα, ομαλή κίνηση, εργονομικός σχεδιασμός

GOLDEN IMAGE HANDY SCANNER

Υψηλής ανάλυσης scanner. Από 100 έως 400dpi.
Περιέχει και το TOUCH UP (πρόγραμμα σχεδιασμού)

AMIGA A500 SOLDERLESS RAM UPGRADES



512K RAM UPGRADE

MADE IN ENGLAND

512K RAM/CLOCK EXPANSION
* Διακόπτης ON/OFF
* Επαναφορτιζόμενη μπαταρία
* Real - time clock

ΜΟΝΟ 16.000 δρχ.

1.5MB RAM BOARD

* Αυξάνει την μνήμη της AMIGA 500 σε 2MB
* Περιλαμβάνει επαναφορτιζομενη μπαταρία
* Real – time clock
* Λειτουργεί με AMIGA (1.3).

65.000 δρχ.

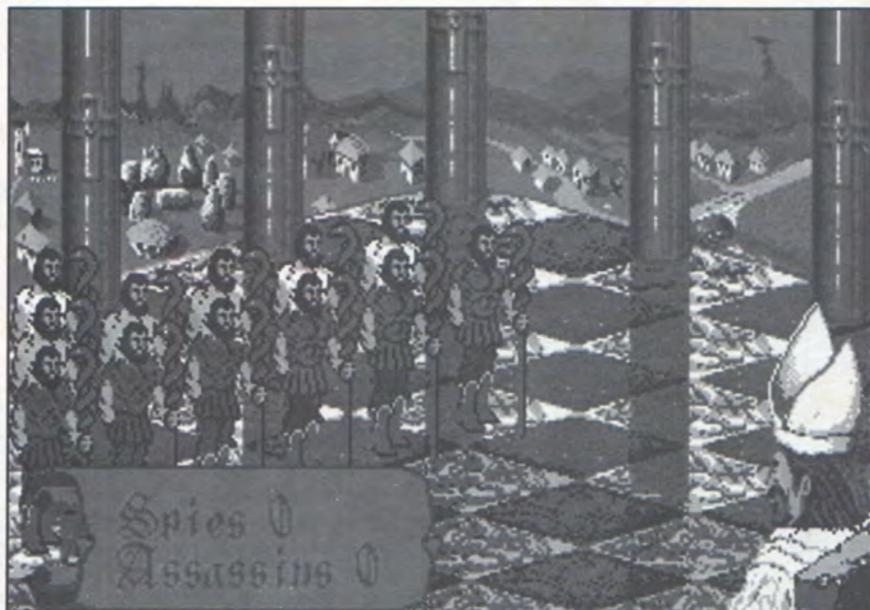


ΤΙΤΛΟΣ	BETRAYAL
HOUSE	RAINBIRD
FORMAT	AMIGA
ΤΙΜΗ	5300
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

BETRAYAL



Παιχνίδια στρατηγικής υπάρχουν πολλά. Κανένα όμως τόσο πολυδιαφημισμένο ή τόσο πολλά υποσχόμενο όσο το παιχνίδι αυτό που αποτελεί το σημερινό Mega Review μας. Η υπόθεσή του περιλαμβάνει μάχες και στιγμές γενναιότητας όπως αξίζει σε αληθινούς ιππότες. Η μήπως αληθινούς gamers;



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

Ενα παιχνίδι πολύπλοκο τόσο όσο το Betrayal και με το βάθος, την στρατηγική και την έκταση του παιχνιδιού (αν προσθέσω και τις παραμέτρους που υπάρχουν πιστεύω ότι θα γίνω κουραστικός) έχει αναγκαστικά εξαιρετικά πολύπλοκο και δύσκολο χειρισμό. Αναγκαστικά; Οχι, το Betrayal καταφέρνει να αποδείξει ακριβώς το αντίθετο. Εχει ενα πραγματικά εύκολο τρόπο να γίνεται κατανοητό και να περνάτε τις εντολές που θέλετε με ταχύτητα και ευκολία. Ετσι ξεκινάμε πρώτα από τα απλά αρχικά μενού που είναι τα εξής:

ΔΙΑΛΕΓΟΝΤΑΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

Μπορούν στο παιχνίδι, όπως αρχίζει να γίνεται σε όλα τα τελευταία παιχνίδια στρατηγικής, να πάρουν μέρος ένας ή τέσσερεις παίκτες χωρίς να υπάρχει πρόβλημα για την εξέλιξη της υπόθεσης είτε αυτοί είναι άνθρωποι είτε ελέγχονται από τον υπολογιστή. Για την ακρίβεια κάθε φορά που είναι να κάνετε αυτή την επιλογή εμφανίζεται το κεφάλι ενός αλόγου και τα ινία χρωματίζονται ανάλογα με το ποιός παίκτης είναι αυτός που ελέγχετε. Συμπληρώνεται με ένα μικρό αλλά κατατοπιστικό παραθυράκι με το όνομα των ιπποτών. Μετακινώντας το Joystick αριστερά ή δεξιά διαλέγετε ανάλογα άνθρωπο ή computer παίκτη. Με αυτό τον τρόπο καθορίζεται όλους τους συναγωνιζόμενους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	89
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	93
ΠΑΚΕΤΟ	92
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	93

ΕΠΙΛΕΓΟΝΤΑΣ ΑΞΙΩΜΑΤΑ


ο σύστημα που χρησιμοποιεί το Betrayal για να αξιολογεί και να δίνει αξιώματα στους παίκτες εξυπηρετεί δύο σκοπούς: Πρώτον δινει στους παίκτες εξ'αρχής διαφορετικές ιδιότητες και ικανότητες δίνοντας έτσι ταυτόχρονα μεγαλύτερο εθισμό και διάρκεια σε ένα παιχνίδι που μπορείτε να διαλέξετε το επίπεδο δυσκολίας. Δεύτερον, λειτουργεί σαν ένα σύστημα "κανονισμού" των ικανοτήτων του παιχνιδιού ιδίως αν παίρνουν μέρος παίκτες που ελέγχονται από το computer. Τα τέσσερα αξιώματα στο παιχνίδι είναι Ιππότης, Βαρώνος, EARL και Duke. Κάθε βαθμός από αυτούς έχει σχέση με τις επιτυχίες που κάνατε στο παρελθόν και επηρεάζει ανάλογα την δυσκολία που θα συναντήσετε στο μέλλον για να ολοκληρώσετε την αποστολή σας. Ετσι ανάλογα με το τι έχετε διαλέξει θα δείτε ότι δυσκολεύεστε να αποκτήσετε φήμη, πλούτο, ότι θα σκέφτονται πιο πονηρά οι αντίπαλοί σας και γενικά οι computer controlled παίκτες θα προσαρμόζουν τον τρόπο παιχνιδιού τους και τις πρωταιρεότητες της στρατηγικής τους. Εξαιρετικά ενδιαφέρον, ιδίως για τους φίλους και λάτρεις της τακτικής.

AUTO HUMAN FIGHT

Το παιχνίδι περιέχει και σκηνές μάχης που μπορούν να θυμίσουν σε αρκετούς τις αντίστοιχες στατικές και "άκαμπτες" των μαχων του πεζικού, στο Defender of the Crown. Με ένα απλό Yes ή No αποφασίζετε αν θα βλέπετε το sprite που ελέγχετε εσείς ή αν ο υπολογιστής θα υπολογίζει και θα σας δίνει το αποτέλεσμα της μάχης που δεν θα βλέπετε πλέον να διεξάγεται στην οθόνη αν πατήσετε No. Αν πιστεύετε ότι είσαστε δυνατοί στο σπαθί πάντως μην αρνηθείτε να δοκιμάσετε. Από το να αφήνετε εξάλλου τον υπολογιστή να σας κλέβει...



AUTO COMPUTER FIGHT

Τώρα σας μπέρδεψα αλλά αυτό είναι αρκετά απλό. Σημαίνει αν θέλετε να βλέπετε τις μάχες που διεξάγονται ανάμεσα σε παίκτες ελεγχόμενους από τον υπολογιστή ή όχι...

COMPUTER THINK SCREEN

Λοιπόν, αυτό είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής, σκέψης, τακτικής κτλ. Αυτο σημαίνει ότι δεν βλάπτει σε ορισμένες στιγμές όταν ο υπολογιστής επεξεργάζεται τα δεδομένα που υπάρχουν να επιλέξετε να βλέπετε την στατική οθόνη που δειχνει τον υπολογιστή να σκέπτεται (η κλασική σκηνή με τον άνθρωπο πάνω στον κύβο) μέ εξαιρετικά γραφικά που μεταβάλουν τους χρωματισμούς τους ανάλογα με το χρώμα του παίκτη που παίζει.

Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΟΥ BETRAYAL

Το παιχνίδι ελέγχεται μέσω ενός μοναδικού τρόπου που ονομάζεται Book Of Betrayal. Βλέπετε λοιπόν στην οθόνη σας την απεικονιση ενος βιβλίου που χωρίζεται σε αρκετά μέρη (υπό την έννοια κεφαλαίων).

Γυρνάτε σελίδες με εξαιρετικό animation κινώντας το joystick ή τα πλήκτρα αριστερά ή δεξιά καθώς η πάνω γωνία της σελίδας ανασηκώνεται για να σας δείξει τι θα επιλέξετε. Το σύστημα αυτό είναι αλάνθαστο, γρήγορο και ιδιαίτερα ωραίο. Υπάρχουν όμως και πολλές άλλες λειτουργίες ενός παιχνιδιού με αυτό το βάθος και μπορείτε να τα ελέγξετε μέσω των...

FUNCTION KEYS


πό εδώ βλέπετε κάποιες οθόνες πληροφοριών και συγκεκριμένα:

F1= Βλέπετε την Αυλή του Βασιλιά

F2= Ρίχνετε μια ματιά στην Αυλή του Καρδινάλιου

F3= Βλέπετε τις πληροφορίες που αφορούν το προσωπικό σας ήρωα.

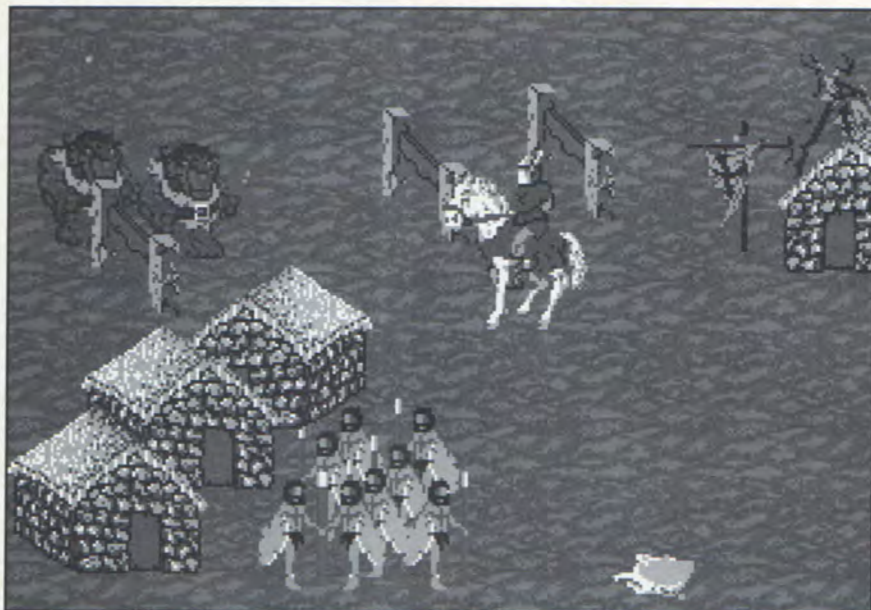
F4= Ρίχνετε μια κλεφτή ματιά στον χάρτη τσέπης

F7= Κάνουμε μια επίσκεψη σε κάποιο χωριό όπου αποφασίζουμε αν θα είναι απλώς φιλική *(να σας κεράσουμε κάτι κύριε αρχισυντάκτη)* ή θα έχει σαν συνέπεια έναν πόλεμο, μια καταστροφή του χωριού, την επιβολή της θελησής σας, φόρους...

F8= Ελέγχετε τις εσωτερικές επιλογές του παιχνιδιού

F9= Βλέπετε τον κύριο χάρτη όπου μπορείτε να ταξιδέψετε

F10= Βλέπετε πληροφορίες που αφορούν τα διάφορα χωριά



Ο ΧΡΟΝΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο χρόνος μέσα στο παιχνίδι χωρίζεται σε χρόνια, όπου το κάθε ένα διακρίνεται σε δώδεκα φεγγάρια, δινοντάς σας έτσι ανάλογες ευκαιρίες να κανονίσετε τις υποθέσεις σας και τον έλεγχο της κάθε πόλης, να συλλέξετε φόρους, να κάνετε πολέμους και ειρήνη, να μαζέψετε στρατό, να κάνετε δολοπλοκίες... Για να είμαστε ακριβείς μπορείτε να κάνετε μια "κίνηση δύναμης" σε κάποιο κάστρο ή έξη μικρότερης σημασίας κινήσεις που περιλαμβάνουν περιπλάνηση πάνω στον χάρτη και ίσως σας δίνει έτσι την ευκαιρία να διαλέξετε έξυπνα ανάμεσα σε στρατηγικές κινήσεις ή πιο arcade σκηνές. Για να γνωρίζετε ανα πάσα στιγμή σε πια χρονική περίοδο βρίσκεστε η εταιρία έχει φροντίσει ώστε στο κάτω δεξιό σημείο της οθόνης να εμφανίζεται ένα φεγγάρι που παίρνει τις διάφορες φάσεις... Η κίνηση δύναμης περιλαμβάνει πληρωμή φορων, εκμισθωση δολοφόνων ή κατασκόπων, ανεύρεση στοιχείων με τα οποία θα κατορθώσετε να κατηγορησετε τους αντιπάλους για συνομοσιες ή προδοσίες, ή να προκαλέσετε (όταν θα έχετε πια αρκετές δυνάμεις) τις δυνάμεις του Καρδινάλιου ή του βασιλια.

Να προσθέσουμε ακόμα ότι οι επιλογές από F1 μέχρι F4 είναι από εκείνες που μπορείτε να δείτε ανά πάσα στιγμή. Ανάλογα είναι και οι υπόλοιπες επιλογές.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ



Να πούμε κατ'αρχήν ότι κάθε παιχνίδι του Betrayal είναι μοναδικό και ανεπανάληπτο (σαν φοιτητής του μαθηματικού ακούγομαι!) αφού τα συστατικά του στοιχεία δημιουργούνται εκείνη τη στιγμή από τον υπολογιστή με τέτοιο τρόπο που δεν υπάρχει πιθανότητα να μοιάζει με κάποιο προηγούμενο. Ολοι οι παίκτες τοποθετούνται επίσης Random σε κάποιο σημείο του West Matches. Σ'αυτό το σημείο κρίνουμε ότι είναι σωστό να αναφέρουμε λίγο πιο αναλυτικά τα διάφορα υπο-μενού οπως...

MINI MAP

Για να καταλαβαίνετε τι σας γίνεται, κυριολεκτικά σας χρειάζεται απαραίτητα ο "μικροχάρτης". Εδώ θα δείτε τα τέσσερα βασίλεια, το καθένα να απεικονίζεται με μια αστραφτερή χρωματιστη πανοπλία. Δέντρα, δάση, ποτάμια, μορφολογία εδάφους όλα αυτά φαίνονται αρκετά καθαρά, ενώ μπορείτε να υποθέσετε ότι οι περιοχές ανάμεσα στις πόλεις που δεν δείχνουν τίποτα και μοιάζουν με ξέφωτα περιέχουν μονοπάτια. Υποθέστε το απλώς γιατί εκείνη την εποχή δεν ήταν ιδιαίτερα βελτιωμένη η χαρτογράφιση!!! Γενικά πάντως ο "μικροχάρτης" είναι απλώς μια γρηγορη δυνατότητα να δείτε τις πόλεις παρά να κατατοπιστειτε για ο,τιδηποτε άλλο. Ετσι μένει σε εσάς να ανακαλύψετε ποιά είναι η καλυτερη και συντομότερη πορεία που θα ακολουθήσετε εσεις πάνω στο άλογο σας. Τα άκρα του χάρτη μεταφράζονται σε μια περιοχή γνωστή ως "Badlands" με τοποθεσίες αχαρτογραφητες, περίεργα λαβυρινθώδη τοπία από τα οποία ένας Ιππότης θα χριαζόταν αρκετά φεγγάρια για να βγει. Προτεινουμε να αποφεύγεται αυτή η περιοχή όσο είναι δυνατόν.

Η ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΣΑΣ ΠΕΡΓΑΜΗΝΗ

Αυτό είναι η δυνατότητα που σας παρέχει το παιχνίδι για να δείτε τις ικανότητες και δυνάμεις που έχετε πατώντας το πλήκτρο F3, ανα πάσα στιγμή μέσα στο παιχνίδι. Συγκεκριμμένα μπορείτε να δείτε τον αριθμό τ ν πόλεον που έχετε στην κυριαρχεία σας, τον αριθμό ακόμα τον σιδηρουργών και όλων εκείνων που κατασκευάζουν διάφορα όπλα και άλλα αντικείμενα απαραίτητα για τον εξοπλισμό τών στρατιωτών σας, τους αγρότες που βρίσκονται στο πλευρό σας, τους στρατιωτες φυσικά καθώς και τα Trolls που περιέχονται στο στράτευμα. Εδώ να πούμε ότι το παιχνίδι δεν προσπαθεί να είναι απόλυτα ρεαλιστικό ή πιστό σε μία χρονική περίοδο αλλά χρησιμοποιεί ένα σύνολο από αληθοφανή και μυθικά στοιχεία & πρόσωπα αφήνοντας τον παίκτη ή τον υπολογιστή να δημιουργήσουν αυτοί τον κόσμο που θέλουν. Ακόμα η προσωπική σας αυτή περγαμηνή περιέχει στοιχεια για τον πλούτο σας αλλά και οποιοδήποτε ενοχοποιητικό ή εκβιαστικό στοιχείο μπορεί να έχετε ενάντια σε κάποιον άλλο.

THE IN GAME OPTIONS

Οπως είπαμε και νωρίτερα πατώντας το πλήκτρο F8 το παιχνίδι θα σας γυρίσει στις

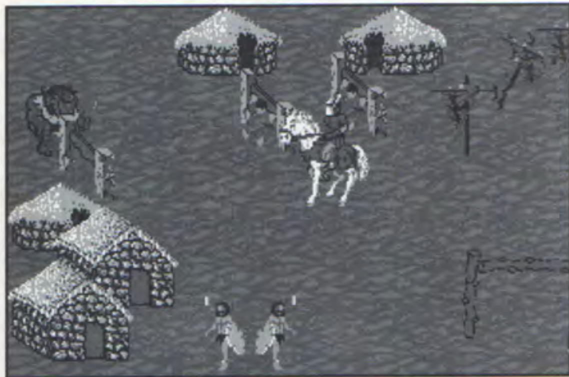
εσωτερικές options από όπου μπορείτε να σώζετε, να φορτώνετε ένα παιχνίδι στο δίσκο ή ακόμα να ξεκινήσετε από μία μάχη προπόνησης ή να ξαναρχίσετε το παιχνίδι.

THE MAIN MAP

Ολες οι μή "κινήσεις δύναμης" εκτελούνται στον κεντρικό, κύριο χάρτη. Αυτός είναι μια εξαιρετικά μεγενθυμένη έκδοση του μικρού χάρτη και όταν τον βλέπετε πατώντας το πλήκτρο F9 κεντράρει ολόκληρο τον χώρο πάνω στον ιππότη μας, οπουδήποτε και αν βρίσκεται εκείνη τη στιγμή. Στην αρχή του παιχνιδιού θα σας βγάλει πάντα σε μια από τις δικές σας πόλεις.

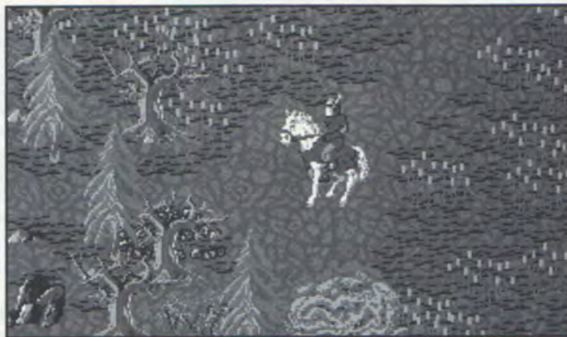
ΟΙ ΜΕΓΑΛΕΣ ΜΑΧΕΣ

Ανα πάσα στιγμή, θεωρώντας πως έχετε την δύναμη, ή την οικονομική ανάγκη μπορείτε να κυρήξετε τον πόλεμο σε μια πόλη όπου η μάχη γίνεται μεταξύ της προσωπικής φρουράς σας, των στρατιωτών και trolls που φυλάνε την πόλη. Φυσικά η μάχη αυτή είναι μια ανεκτη arcade σκηνή που θα μπορούσαμε να πούμε ότι γίνεται εντυπωσιακή μερικές φορές και ιδιαίτερα "χαριτωμένη". Μπορούν να χρησιμοποιηθούν σπαθιά, τσεκούρια, και σιδερόμπαλλες...



ΒΑΔΙΖΟΝΤΑΣ ΣΤΗΝ ΠΟΛΗ

Οταν θα χρειαστεί να επιτεθείτε σε κάποια πόλη ή να μπείτε και να κάνετε μερικά πράγματα θα δείτε να εμφανίζονται κάποια σπίτια τα οποία ανήκουν φυσικά στους χωρικούς αλλά δείχνουν ταυτόχρονα και τον αριθμό τών ατόμων που έχετε βάλει για να δουλεύουν κατσκευάζοντας διάφορα αντικείμενα, ή να πουλάνε τα προιόντα τους. Εκτος απο τα σπίτια των απλών χωρικών θα δείτε και κάποια άλλα που είναι αυτά των αγροτών και εκείνα των στρατιωτών.



TROLLS

Ναι, όπως είπαμε στον στρατό σας μπορούν να υπάρχουν όλα εκείνα τα τρομερά όντα που ονομάζονται trolls, είναι άγρια και επιθετικά, ικανά να νικήσουν πολλούς-πολλούς αντιπάλους. Βασικά χαρακτηριστικά τους είναι η ικανότητα τους στην μάχη και η αφοσίωσή τους στον κύριό τυος.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι δεν μπορούμε να πούμε ότι διακρίνεται για τα δυνατά γραφικά του αφού είναι ένα καθαρό παιχνίδι στρατηγικής. Οχι όμως ότι δεν είναι εξαιρετικά προσεγμένο, πράγμα που το κάνει να ξεχωρίζει από τα περισσότερα παιχνίδια του είδους. Περιέχει λοιπόν πλούσιες σκηνές animation, τις οποίες βέβαια μπορείτε να τις κόψετε αν θέλετε (αλλά εμείς δεν το συνιστούμε) πατώντας το πλήκτρο Η. Κατά τ'άλλα υπάρχει μια ψευδοτρισδιάστατη απεικόνιση του χώρου, σχετικά απλή σε όλες σας τις εκδηλώσεις, πάνω στον οποίο κινείται το sprite σας και το αγαπημένο σας άλογο. Οι στατικές οθόνες δεν είναι πολλές αλλά είναι ικανοποιητικά καλοσχεδιασμένες, τόσο από την αρχική όσο και οι ενδιάμεσες οθόνες. Γενικά η ταχύτητα του παιχνιδιού και ο τρόπος κίνησης είναι πολύ καλός ενώ και οι χρόνοι στους οποίους φορτώνει το παιχνίδι δημιουργούν μια γενική εθιστικότητα και μια αίσθηση... σιγουριάς. Η ποιότητα που αποπνέει η τεχνική είναι πραγματκά ανεπανάληπτη για παιχνίδι του ειδους. Ο ήχος δεν θα μπορούσαμε να πούμε ότι κυμαίνεται στα ίδια επίπεδα με μουσική ή ήχο από την αρχή μέχρι το τέλος του παιχνιδιού. Τα sprites είναι αρκετά μεγάλα αλλά δεν υπάρχει scrolling. Υποστηρίζονται οι κάρτες ήχου Ad Lib και Roland που προσθέτουν κάποια ανώτερη υπόσταση στο ηχητικό μέρος.

ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ

Πραγματικά εντυπωσιακό το πακέτο που συνοδεύει τις δύο δισκέττες του παιχνιδιού: εκτός από την πολυτελέστατη έκδοση του πακέτου έχουμε μέσα ένα τεχνικό manual είκοσι (20) σελίδων όπου δινονται οδηγίες για όλα τα είδη των μηχανημάτων όπου εμφανίζεται το παιχνίδι με οδηγίες για installation σε σκληρό δίσκο δινοντας μεγαλύτερο βάρος φυσικά στις ιδιαιτερότητες των διαφόρων συμβατών. Το πιο εντυπωσιακό είναι φυσικά το μεγάλο manual που περιέχει την ιστορία του παιχνιδιού και λεπτομερώς αναλύει τις διάφορες λειτουργίες του παιχνιδιού και τα πολλά μενού. Στο σύνολο των 114 σελίδων βρίσκουμε ελάχιστες επαναλήψεις ενώ μπορούμε να πούμε ότι έχει ένα από τα πλέον πολυτελή εξώφυλλα που θα άξιζαν να γίνουν καδράκια (η αντιπρόσωπος εταιρία θα μας κυνηγάει... πάλι!!) Μόνο αρνητικό μπορούμε να αναφέρουμε τα γοτθικού τύπου γράμματα στην εισαγωγή του βιβλίου που κάνουν την ανάγνωση δύσκολη ακόμα και γαι τους ίδιους τους Αγγλους! Δείτε το όμως σαν μια πρωτότυπη ιδέα...

ΓΕΝΙΚΑ

Τα παιχνίδια του είδους και της αρτιότητας, ενός Betrayal δεν μπορούν να λείπουν από κανέναν gamer. πόσο μάλλον από εσάς (και εμάς!)

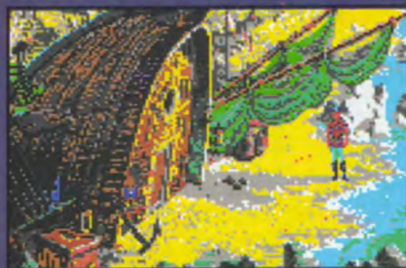
ΤΙΤΛΟΣ	KING'S QUEST V
HOUSE	SIERRA
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	11.100
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

Γράφαμε στο προηγούμενο τεύχος για τα μελλοντικά σχέδια της Sierra. Τώρα πια είμαστε σε θέση να σας δώσουμε τις τελευταίες πληροφορίες για τις περιπέτειες που θα κυκλοφορήσει μέσα στο 1991. Οταν διαβάζετε το τεύχος αυτό θα πρέπει να έχουν έρθει και στη χώρα μας τα SPACE QUEST IV και THE RISE OF THE DRAGON. Το πρώτο θα περιέχει μια μικρή καινοτομία στα γραφικά του, αφού για πρώτη φορά θα δούμε το νέο σύστημα της εταιρίας, που θα στηρίζεται στα scrolling graphics. Την μουσική του έχει γράψει ο Bob Siebenberg των Supertramp. Ο πλήρης τίτλος του θα είναι ο "Roger Wilco and the Time Rippers". Το δεύτερο είναι της Dynamix, που την αντιπροσωπεύει η Sierra, και διαδραματίζεται στο κοντινό μέλλον, στο 2056. Μια συμμορία υπό την επωνυμία The Dragon έχει κυκλοφορήσει ένα καινούργιο ναρκωτικό το οποίο επιφέρει άμεσες γεννετικές μεταβολές και θάνατο. Εσύ, ένας πρώην αστυνομικός και νυν ιδιωτικός ντετέκτιβ, πρέπει να διελευκάνεις την δολοφονία μιας νέας κοπέλλας. Σιγά-σιγά θα μπείς στα ίχνη της συμμορίας και την οποία πρέπει να καταστρέψεις, σταματώντας έτσι το θανατηφόρο έργο της. Τρίτο στη σειρά θάναι η συνέχεια του περιβόητου Larry, δηλαδή το Larry IV. Σημειώστε ότι όλα τα παραπάνω θα είναι για IBM συμβατούς και θα απαιτούν drives 3 1/2 ή 5 1/4 αλλά του 1,2 MB.

Συνεχίζουμε την παρουσίαση των καινούργιων περιπετειών της Sierra, με την τελευταία συνέχεια της θρυλικής σειράς των KING'S QUESTS. Μην ξεχνάτε, ότι με το King's Quest I, η Sierra έκανε την πρώτη εμφάνιση των τρισδιάστατων γραφικών της, γεγονός που την καθιέρωσε αμέσως, στον χώρο των μεγάλων εταιριών παραγωγής, ενώ το εκπληκτικό King's Quest IV, πούλησε μόνο του, πάνω από ένα εκατομμύρια αντίτυπα σ'όλο τον κόσμο!! Και όλα αυτά την στιγμή που άλλες εταιρίες είναι ευχαριστημένες, αν κάποια περιπέτειά τους, πουλήσει δέκα με δεκαπέντε χιλιάδες αντίτυπα.



KING'S QUEST V

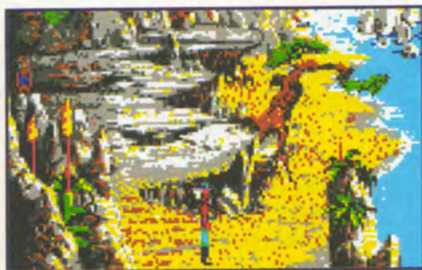


ΣΕΝΑΡΙΟ

Πολλά χρόνια πριν στο βασίλειο του Daventry υπήρχαν τρεις μαγικοί θησαυροί που διατηρούσαν την ευημερία του. Ενας μαγικός καθρέπτης, μια μαγική ασπίδα και ένα σεντούκι που πάντα ήταν γεμάτο από θησαυρούς. Ο βασιλιάς Edward κάλεσε τον πιο γενναίο του ιπότη τον Sir Graham, όταν οι τρεις αυτοί μαγικοί θησαυροί εκλάπησαν με δόλιο τρόπο και του ανάθεσε να τους βρεί. Ο Sir Graham έστεψε με απόλυτη επιτυχία το πολύ δύσκολο έργο του και στο τέλος ανταμείφθηκε με το να γίνει διάδοχος του θρόνου. Αυτά αναφέρονται στο King's Quest I. Οταν έγινε βασιλιάς συνηδειτοποίησε ότι έπρεπε να παντρευτεί για να διαφυλαχθεί η συνέχεια του θρόνου και της ευημερίας του βασιλείου του. Μια μέρα είδε μέσα στον μαγικό καθρέπτη, μια πανέμορφη κοπέλλα που ήταν φυλακισμένη σ'ένα πύργο, πολύ μακριά. Τα κατορθώματά του Sir Graham στην μακρινή αυτή γή, η απελευθέρωση της κοπέλλας, της πανέμορφης Valanice και τελικά ο γάμος τους, περιγράφονται στα χρονικά του Kings Quest II. Αργότερα απέκτησαν δυο παιδιά, ένα γυιό και μια κόρη. Κάποτε ο γυιός τους εξαφανίστηκε και η κόρη τους απήχθει από ένα τρομερό δράκο. Ο γυιός τους κρατιώταν από ένα μάγο, τον Manannan, που τον μεγάλωσε με ψεύτικο όνομα το Gwydion. Οι προσπάθειές του Gwydion να εξουδετερώσει τον φοβερό μάγο, μετατρέπωντάς τον σε γάτα, να μάθει την αληθινή του ταυτότητα, να ελευθερώσει την αδελφή του, και να γυρίσουν ευτιχισμένοι στο σπίτι τους, περιγράφεται στα χρονικά του King's Quest III. Πολύ αργότερα ο Sir Graham πέφτει στο κρεβάτι, κτυπημένος από μια τρομερή αρώστια. Είναι η σειρά της κόρης τους, της θαραλέας Rosella, να ταξιδέψει στην μακρινή γη του Tamir, όπου αφού εξουδετερώσει την μάγισα που απειλεί το μέρος αυτό, να βρει το μαγικό φρούτο που θα σώσει τελικά τον άρωστο πατέρα της. Αυτά περιγράφονται στα χρονικά του King's Quest IV. Μια μέρα λοιπόν ο βασιλιάς Graham, γυρνώντας από ένα περίπατο στο κοντινό δάσος, βλέπει όλη του την οικογένεια, μαζί με το παλάτι-κάστρο τους, να έχει εξαφανιστεί. Τι έχει συμβεί; Ενας διαβολικός μάγος, ο Mordack που είναι αδελφός του μάγου Mananman, θέλει να πάρει εκδίκηση. Εχει απαγάγει την βασιλική οικογένεια και προσπαθεί να "πείσει" τον γυιό του βασιλιά να ξανακάνει τον αδελφό του, από γάτα σε άνθρωπο. Το πρόβλημα είναι ότι ο γυιός

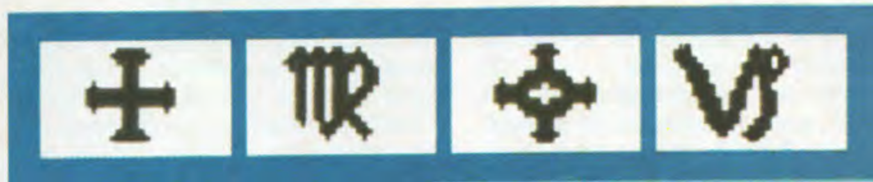
ΓΡΑΦΙΚΑ	100
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	100
ΠΛΟΚΗ	100
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	100
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	95

τους, ο Alexander δεν θυμάται ή δεν μπορεί να κάνει τα μαγικά που του ζητά ο Mordack. Ολη η βασιλική οικογένεια απειλείται με θάνατο. Στην απελπισία σου, εσύ ο βασιλιάς Graham, βλέπεις ένα καλό μάγο, τον Crispin να έρχεται να σε βοηθήσει. Σου δίνει το μαγικό του ραβδί και την σοφή κουκουβάγια του για να σε βοηθήσουν στο δύσκολο έργο σου. Ο χρόνος που έχεις δεν είναι πολύς. Θα βρεθείς λοιπόν, για μια ακόμη φορά σε μια μακρινή χώρα και αυτή τη φορά θα αντιμετωπίσεις πραγματικά τρομερούς κινδύνους μέχρι να φτάσεις στο φοβερό νησί του μάγου Mordack. Εκεί πρέπει να τον νικήσεις, χρησιμοποιώντας μαγεία, αλλιώς ο θάνατος σε περιμένει. Θα τα καταφέρεις; Ποιός ξέρει. Από εσένα εξαρτάται.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του King's Quest V διαφέρουν από οτιδήποτε έχει παρουσιάσει η εταιρία ως τώρα. Είναι εκπληκτικά, με ότι σημαίνει η έννοια αυτή. Για να μπορέσεις όμως να τα απολαύσεις θέλεις οπωσδήποτε VGA κάρτα. Αλιώς χάνουν το μεγαλύτερο μέρος από την λάμψη τους. Για τα φανταστικά αυτά γραφικά, δούλεψαν ούτε λίγο-ούτε πολύ 22 ειδικοί προγραμματιστές στα γραφικά. Τα πολλά λόγια εδώ περιττεύουν. Δεν έχετε παρα να τα δείτε και τότε θα συμφωνήσετε μαζί μου, ότι τέτοιας ποιότητας γραφικά σε adventure δεν έχουν ξαναγίνει. Είναι εκπληκτικά σχεδιασμένα και έχουν απίθανους συνδιασμούς χρωμάτων. Σίγουρα μια σημαντική καινοτομία από την Sierra. Ο χειρισμός συνεχίζει τις καινοτομίες που υπάρχουν στην περιπέτεια αυτή. Ξεχάστε οτιδήποτε ξέρατε ως τώρα. Δεν τυπώνεις την παραμικρή εντολή. Το adventure διευθύνεται από 11 διαφορετικά icon-box. Αυτά είναι κατά σειρά τα: WALK, TRAVEL, LOOK, ACTION, TALK, ITEM, INVENTORY, SAVE/RESTORE, STOP, CONTROLS και INFORMATION. Τι κάνει το καθένα; Με το walk icon περπατάς όπου θέλεις μέσα στην οθόνη. Με το travel icon μπορείς να περνάς όλη την οθόνη κατευθείαν. Τοποθέτησε τον travelling cursor στην άκρη της οθόνης, ενεργοποίησέ τον και ο χαρακτήρας θα πάει κατευθείαν εκεί, γλυτώνοντας έτσι πολύτιμο χρόνο. Με το look icon μπορείς να εξετάσεις όλα τα αντικείμενα που υπάρχουν στην οθόνη. Τοποθέτησέ το όπου θέλεις και θα έχεις αμέσως την περιγραφή του. Πολύ-πολύ εξηπηρετικό. Με το action icon χειρίζεσαι όλη την δράση. Αντικαθιστά όλες τις εντολές που τύπωνες εώς τώρα πχ drink, jump, open, mount κλπ. Ετσι διευκολύνεται πολύ ο χρήστης. Με το talk icon συνομιλάς με τους άλλους χαρακτήρες χωρίς να κάνεις τίποτα άλλο. Το πρόγραμμα θα μιλήσει για σένα και θα πει ότι έχει να πει.
Το item icon δείχνει το τελευταίο αντικείμενο που έχεις διαλέξει από το inventory σου. Μ'αυτό χρησιμοποιείς ένα αντικείμενο όταν θέλεις, σε άλλο χαρακτήρα ή αντικείμενο πχ give wand to man ή throw stick to dog. Το inventory icon δείχνει τι κουβαλάς. Ταυτόχρονα σου επιτρέπει να μεταφέρεις όποιο αντικείμενο θέλεις στο item box ώστε να το χρησιμοποιήσεις. Εδώ βλέπεις και το σκορ σου. Το save/restore icon κάνει απλά αυτό που λέει, ενώ το stop icon περιέχει τις εντολές pause, quit, restart game. Το control icon ρυθμίζει, πολύ καλά, την ταχύτητα κίνησης του χαρακτήρα, την ένταση του ήχου και την ατμοσφαιρικού χαρακτήρα animation του adventure. Τέλος το information icon δίνει πληροφορίες για όλα τα προηγούμενα icons που αναφέραμε. Από ότι περιγράψαμε πρέπει να καταλάβατε ότι στηρίζεται σ'ένα τελείως πρωτότυπο σύστημα χειρισμού. Θέλει λίγο χρόνο να το συνηθίσεις, αλλά έτσι γίνεται πιο εύκολο και το κυριώτερο πολύ πιο φιλικό προς τον χρήστη.

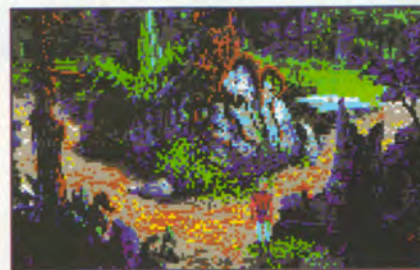


Οσοι έχετε mouse θα το βρείτε εξαιρετικά απλό, με τα keyboard θέλει πιο πολύ προσοχή. Σεις θα το κρίνετε τελικά. Εγώ πάντως το βρήκα εξυπηρετικότατο. Τελειώνοντας για το κλείδωμά του. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, τυχαία, θα σας ζητήσει να διαλέξετε κάποια spells που υπάρχουν στο πάνω μέρος, των σελίδων των οδηγιών. Χωρίς αυτές δεν γίνεται τίποτα.

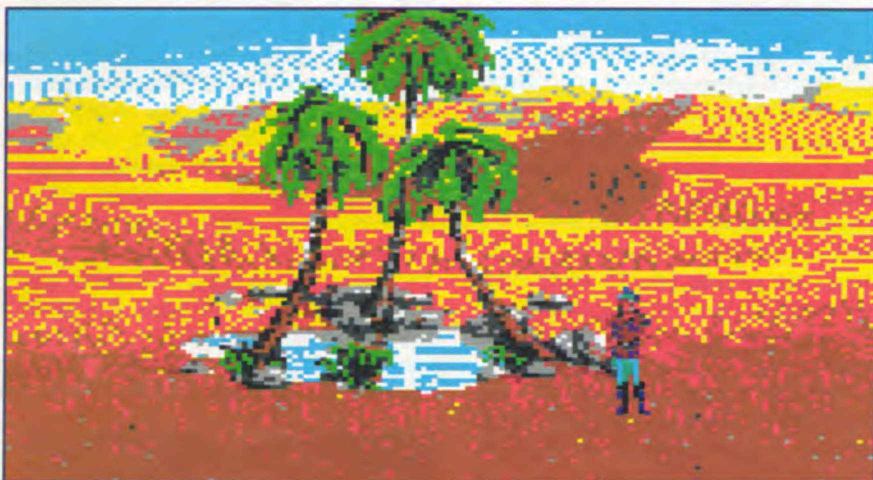


ΠΛΟΚΗ - ΔΡΑΣΗ

Εδώ είναι που το King's Quest V δείχνει την τρομερή πληρότητά του. Και τι δεν έχει. Η Roberta Williams κατόρθωσε να βάλει σε μια μόνη περιπέτεια δεκάδες, πραγματικά, μύθους, ξεπερνώντας κάθε προηγούμενο. Θα βρείτε πάρα πολλέϊ αναφορές σε παλιά παραμύθια-μύθους που θα σας ξυπνήσουν διάφορες αναμνήσεις. Ξεκινώντας πας στην κοντινή πόλη. Επισκεπτόμενος τα διάφορα μαγαζιά και μιλώντας μ'όλους τους χαρακτήρες παίρνεις μια πρώτη εικόνα για το τι πρέπει να κάνεις. Την έξοδο από την κοιλάδα αυτή, την φυλά ένα δηλητηριώδες φίδι, αλλά πρέπει να κάνεις πολλά πράγματα μέχρι να κατορθώσεις να το περάσεις. Στην έρημο πρέπει να βρείς ένα κρυμμένο ναό και το κρυσφήγετο των ληστών της περιοχής. Απ'αυτούς θα πάρεις ένα ραβδί που ανοίγει την είσοδο του ναού. Σ'αυτό θα βρεις ένα νόμισμα και μια λάμπα. Με το νόμισμα, οι τσιγγάνοι της περιοχής θα σου πούν το μέλλον σου και θα σου δώσουν ένα φυλακτό. Μ'αυτό και με την λάμπα θα νικήσεις την τρομερή μάγισσα του δάσους. Πρέπει να βοηθήσεις πολλούς ακόμη πριν φύγεις. Πρέπει να γλυτώσεις και διάφορα ζώα, όπως τις μέλισσες από μια αρκούδα, τα μυρμήγκια από ένα σκύλο, το ποντίκι από μια γάτα. Ολα αυτά θα σε βοηθήσουν αργότερα. Στο shoe shop δώσε τα παπούτσια από το elf και πάρε το hammer. Σώσε τον ποντικό από την γάτα, πετώντας της το παλιό παπούτσι που βρίσκεις στην έρημο. Μόνο τώρα, πήγαινε στο πανδοχείο του χωριού, όπου σε αιχμαλωτίζουν. Ψάξε τα άχυρα αφού έχεις γλυτώσει τα μυρμήγκια. Στα gnomes δώσε το wheel από το σπίτι της μάγισσας και πάρε την μαριονέτα. Στο toy shop, δώσε την μαριονέτα και



πάρε το sled. Στο φίδι χρησιμοποίησε το tambourine που βρίσκεις αφού φύγουν οι τσιγγάνοι. Στα χιόνια για το κρύο φόρα την κάπα, για φαγητό φάε λίγο από το lamb. Στον αετό δώσε το υπόλοιπο lamb, στην βασίλισσα των πάγων παίξε την άρπα, στο Yeti πέταξε την πίτα. Στην φωλιά των πουλιών πάρε γρήγορα το locket. Στην βάρκα βούλωσε την τρύπα με την κερύθρα και ταξίδεψε 4 οθόνες δεξιά και μια νότια. Εδώ στις harpies παίξε άρπα. Πριν φύγεις από το νησί, πάρε τα fishhook, τον Cebric και το shell. Στον Hermit δώσε του το shell και σε λίγο θα φτάσεις στο νησί του διαβολικού Mordack. Εδώ αρχίζουν τα δύσκολα. Θα σας πω μόνο στο τέλος πως νικάς τον μάγο Mordack, αφού έχεις φτιάξει την ράβδο του Crispin στην μηχανή. Οταν ο Mordack γίνει ιπτάμενος δράκος κάνε του το rabbit spell. Μόλις μεταμορφωθεί σε απλό δράκο κάνε του το tiger spell. Μόλις μεταμορφωθεί σε cobra κάνε του το mongoose spell (πρώτο απ' αριστερά). Μόλις γίνει ένα δαχτυλίδι φωτιάς κάνε του το rain spell και παρακολούθησε το όμορφο φινάλε του.



ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ...

Είσαι έξω από το σπίτι του μάγου. Πήγαινε νότια και ξανά νότια. Είσαι έξω από την πόλη. Πήγαινε δεξιά και μπήκες σ'αυτήν. Μπές στο tailor shop. Στον καταστηματάρχη TALK MAN. Βγες και πήγαινε στο toy shop. Στον καταστηματάρχη TALK MAN. Βγες και πήγαινε στο shoe shop. Στον καταστηματάρχη TALK MAN. Βγες και πήγαινε στην alley, στο βαρέλι. Εδώ LOOK BARREL, GET FISH. Δίπλα από το χαλασμένο wagon τώρα πρέπει να υπάρχει ένα νόμισμα GET SILVER COIN. Βγες από την πόλη προχωρώντας αριστερά και προχώρησε αριστερά άλλες τρεις οθόνες. Είσαι στις μέλισσες και τους επιτίθεται μια αρκούδα THROW FISH TO BEAR. Το παίρνει και φεύγει. Οι μέλισσες για να σε ευχαριστήσουν, σε αφήνουν να πάρεις λίγο μέλι. Πλησίασε το δέντρο και GET HONEY COMB από την κουφάλα. Από το έδαφος GET STICK. Προχώρησε βόρεια. Βλέπεις ένα σκύλο να καταστρέφει τις φωλιές των μυρμηγκιών. Γρήγορα THROW STICK TO DOG. Φεύγει μακριά και τα μυρμήγκια σε ευχαριστούν. Θα σε βοηθήσουν αργότερα. Προχώρησε αριστερά στην έρημο. Πήγαινε μια οθόνη νότια και προχώρησε αριστερά μέχρι να φτάσεις στην όαση, δηλαδή άλλες 4 οθόνες. Εδώ DRINK WATER. Προχώρησε βόρεια δυο οθόνες στα clifs και αριστερά άλλες τρεις οθόνες. Βλέπεις μια μικρή λιμνούλα. Γρήγορα κρύψου πίσω από τα βράχια. Παρακολούθησε προσεκτικά τους ληστές και το πως ανοίγουν την πόρτα του ναού. Μόλις φύγουν DRINK WATER από την λιμνούλα. Πήγαινε τρεις οθόνες δεξιά και δυο νότια. Είσαι πάλι στην όαση. DRINK WATER και πήγαινε δυο οθόνες αριστερά και μια νότια. Βλέπεις ένα σκελετό. Από δίπλα του GET OLD SHOE. Συνέχισε άλλες δυο οθόνες νότια. Είσαι σε μια καινούργια όαση. DRINK WATER και πήγαινε μια οθόνη νότια και τέσσερις οθόνες αριστερά. Είσαι στο κρυσφήγετο των ληστών. Κάνε SAVE. Από το jar στη μέση DRINK WATER και μπες στην δεξιά σκηνή. Με το icon LOOK εντόπισε στον βορεινό τείχο το staff. GET STAFF. Χωρίς να ξυπνήσεις τον κοιμησμένο ληστή, βγες έξω από την σκηνή. Πήγαινε τέσσερις οθόνες δεξιά και μια βόρεια. Στην όαση DRINK WATER. Συνέχισε τρεις οθόνες βόρεια και δυο δεξιά. Στην όαση DRINK WATER. Προχώρησε δυο οθόνες βόρεια και τρεις αριστερά. Στην λιμνούλα DRINK WATER. Πήγαινε βόρεια στο άνοιγμα των βράχων. Είσαι έξω από το temple. Κάνε οπωσδήποτε SAVE. Τώρα USE STAFF στην πόρτα. Ανοίγει και μπαίνεις μέσα. Γρήγορα δίπλα από την λάμπα GET GOLD COIN και αμέσως πάλι GET LAMP.



Χωρίς να χάσεις χρόνο βγες έξω πριν κλείσει η πόρτα. Αλλιώς ξαναφόρτωσε και δοκίμασε μέχρι να πετύχεις. Βγαίνοντας από το temple, πήγαινε νότια στη λιμνούλα. Πήγαινε τρεις οθόνες δεξιά και δύο νότια. Στην όαση DRINK WATER. Πήγαινε πέντε οθόνες δεξιά και είσαι πίσω στις μέλισσες. Πήγαινε δυο οθόνες βόρεια στον τσιγγάνο. Σ'αυτόν GIVE GOLD COIN. Μπαίνεις στην άμαξα και η μάντισα σου δείχνει τι έχει γίνει ο γυιός σου. Φεύγοντας σου δίνει και ένα magic amulet. Προχώρησε δυο οθόνες δεξιά και LOOK SIGN. Τώρα WEAR MAGIC AMULET και μπες βόρεια στο δάσος της μάγισας. Προχώρησε δεξιά. Φορόντας το amulet δεν μπορεί να σε πειράξει. Οταν την συναντήσεις GIVE LAMP TO WITCH και την ξεφορτώθηκες μια για πάντα. Πήγαινε στο σπίτι της. Μέσα σ'αυτό GET WHEEL από το chest στα δεξιά. Από την λάμπα πάνω από το chest GET KEY. Από το drawer στα αριστερά GET POUCH. Βγες και πήγαινε νότια, δεξιά, βόρεια. Στο δέντρο USE KEY ON DOOR και την ξεκλειδώνεις. Τώρα GET HEART. Πήγαινε νότια, αριστερά, αριστερά, βόρεια. Μόνο από εδώ μπορείς να φύγεις από το δάσος. SQUEEZE HONEYCOMB και το μέλι πέφτει στο έδαφος. OPEN POUCH GET EMERALDS, DROP AN EMERALD. Ενα elf το παίρνει και ξανακρύβεται. DROP AN EMERALD. Το πετάς πιο κοντά και το elf το παίρνει. DROP AN EMERALD. Το πετάς στο μέλι. Το elf το παίρνει, αλλά κολλάει στο μέλι. Το ελευθερώνεις και αυτό ανήγει ένα κρυφό πέρασμα. Ακολούθησέ το. Οταν φτάσετε στην φωλιά του, σου χαρίζει ένα ζευγάρι πολύ καλά παπούτσια. Τελικά ξαναβγαίνεις στην οθόνη με το sign. Πήγαινε αριστερά. Στο willow tree GIVE HEART. Ελευθερώνεις την πριγκίπισσα. Φεύγοντας ρίχνει την άρπα. GET HARP και πήγαινε πάλι δεξιά .....



ΤΙΤΛΟΣ	INDIANA JONES III
HOUSE	LUCAS FILM GAME
FORMAT	ALL
ΤΙΜΗ	5.500
TEST	PC ME VGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ



Ολοι σας σίγουρα θα γνωρίζετε αρκετά καλά τις περιπέτειες του γνωστού αρχαιολόγου Ιντιάνα Τζόουνς. Του ριψοκίνδυνου αρχαιολόγου που χαρακτηριστικό του είναι η περιπέτεια το καστόρινο καπέλο και το δερμάτινο μαστίγιο. Η τελευταία συνεργασία τών Σπίλμπεργκ - Λούκας μας χάρισαν ένα ακόμα αξέχαστο και αρκετά προσεγμένο φίλμ, το " INDIANA JONES and the last crusade". Η μεταφορά της ταινίας σε computer game δεν άργησε να φανεί. Ετσι έχουμε το πολύ καλό αυτό adventure από την Lucasfilm. Αν και εσείς θα θέλατε να πάρετε το ρόλο του ριψοκίνδυνου αρχαιολόγου Τζόουνς σε μια περιπέτεια γεμάτη δράση, μυστήριο με σκοπό την ανεύρεση του αγίου δισκοπότηρου, φορέστε το καπέλο σας πάρτε το μαστίγιο και αρχίζουμε.

ΥΠΕΡ

Εκπληκτική κίνηση.
Φοβερά πρωτότυπο Manual.
Γραφικά. Χιούμορ.

ΚΑΤΑ

Το Maze στο Zeppelin.
Χειρισμός. Ηχος.

INDIANA JONES and the last crusade

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι σχεδόν ίδιο με το σενάριο της ταινίας. Εσείς είστε ο διάσημος αρχαιολόγος Indiana Jones. Το παιχνίδι αρχίζοντας δείχνει τον Ιντι να επιστρέφει στο πανεπιστήμιο της Νέας Υόρκης έχοντας στα χέρια του τον πολύτιμο σταυρό του Κολοράντου. Μετά από λίγο μαθαίνει την επόμενη αποστολή του. Ποιά είναι αυτή; Θα πρέπει να βρεί τον πατέρα του "Henry Jones" και το άγιο δισκοπότηρο. Το άγιο δισκοπότηρο σύμφωνα με την παράδοση περιέχει το αίμα του Χριστού. Οποιος καταφέρει να το αποκτήσει θα κέρδισει την αθανασία. Το σενάριο του παιχνιδιού χωρίζετε σε τρία βασικά κομμάτια. Το πρώτο κομμάτι εξελήσεται στις κατακόμβες της βενετίας, το δεύτερο κομμάτι εξελήσεται σε ένα πύργο της Αυστρίας, και το τελευταίο κομμάτι στην αρχαία ιερή πόλη Iskenderum. Στο κάθε κομμάτι θα πρέπει να ολοκληρώσετε κάποιο στόχο. Στον πρώτο, στόχος σας είναι να βρείτε τον τάφο του ιππότη όπου στην ασπίδα του γράφετε το μέρος που βρίσκεται το άγιο δισκοπότηρο. Στο δεύτερο, θα πρέπει να ελευθερώσετε τον πατέρα σας από τα χέρια τον γερμανών. Και στο τρίτο θα πρέπει να φτάσετε μαζί με τον πατέρα σας στην αρχαία πόλη Iskenderum, όπου βρίσκεται το άγιο δισκοπότηρο. Οι βασικές διαφορές ανάμεσα στην ταινία και το παιχνίδι είναι πολύ λίγες. Τα κομμάτια που είχαν σαν θέμα τα παιδικά χρόνια του Ιντι και την διαδρομή για την ανέυρεση του ναού δεν υπάρχουν μέσα στο παιχνίδι. Ακόμα η δράση στις κατακόμβες της βενετίας στο παιχνίδι έχουν διαφορετική και πιό εμπλουτισμένη δράση. Αυτό που θα πρέπει να αναφέρουμε είναι ότι η μεταφορά της ταινίας σε παιχνίδι ήταν πολύ επιτυχημένη..

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού πραγματικά μας εντυπωσίασαν. Δεν έχετε παρά να ρίξετε μια ματιά στις φωτογραφίες και θα καταλάβετε. Τα γραφικά δεν έχουν καμιά σχέση με τα γραφικά προηγούμενων παιχνιδιών της Lucasfilm. Είναι αρκετά προσεγμένα, κολοσχεδιασμένα και με κάθε λεπτομέρια, πολλές φορές μάλιστα πλησιάζουν το τέλειο. Τέλεια είναι και η κίνηση στο παιχνίδι. Είναι αρκετά στρωτή και φυσική. Μερικές σκηνές που πραγματικά συνδιάζουν καλά γραφικά και καλή κίνηση πλησιάζουν το τέλειο. Δείτε την σκηνή που ο Ιντι στις κατακόμβες βγάζει την τάπα, την σκηνή της γήρανσης όταν πάρετε λάθος δισκοπότηρο (η πιό τέλεια που έχω δεί), η σκηνή με τα πριόνια και σίγουρα θα μείνετε άφωνοι. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός και δένεται ευκολά με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Σε μερικές σκηνές γίνεται ακόμα καλύτερος και πλησιάζει σε αρκετά υψηλά επίπεδα, όπως στην εισαγωγική σκηνή. Με



μια κουβέντα τα γραφικά και ο ήχος του παιχνιδιού κυμένονται σε αρκετά υψηλά επίπεδα.

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Αφού παρακολουθήσετε το εισαγωγικό κομμάτι βρίσκεστε μέσα στο γυμναστήριο. Τώρα **WALK TO LOCKER ROOM**. Επιλέξτε τη 2η απάντηση. Αφού παλέψει επιλέξτε τη 4η απάντηση. Αφού αλάξετε **WALK TO DOOR, TALK TO**

P A R A D I S E

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι κάπως ιδιομορφός σε σχέση με άλλα adventure. Με το πλήκτρο F5 κάνουμε SAVE or LOAD Game, με το space bar μπορούμε να κάνουμε pause στο παιχνίδι και με το Ctrl s ρυθμίζουμε τον ήχο. Η κίνηση του χαρακτήρα γίνεται με την βοήθεια του mouse ή των πλήκτρων του cursor. Η οθόνη χωρίζεται σε δύο μέρη. Το πρώτο που ονομάζεται main window, οπού εκεί εξελίσεται όλη η περιπέτεια και το δεύτερο που περιέχει το λεξιλόγιο και τα αντικείμενα που κουβαλά ο χαρακτήρας. Το λεξιλόγιο που χρησιμοποιούμε είναι το εξής: PUSH, PULL, GIVE, OPEN, CLOSE, LOOK, WALK TO, PICK UP, WHAT IS, USE, TURN ON, TURN OFF, TALK, TRAVEL. Οι εντολές αυτές επιλέγονται με την βοήθεια του mouse και του αριστερού πλήκτρου του. Το manual είναι απαραίτητο. Οι χρήσιμες πληροφορίες είναι πάρα πολλές. Το manual είναι το δερμάτινο σημειωματάριο του πατέρα σας. Είναι πραγματικά πολύ-πολύ ρεαλιστικό. Απαραίτητο είναι το τετρασέλιδο φυλλάδιο στο οποίο μπορούμε με μια ιδική ζελατίνα που υπάρχει μέσα στο πακέτο να διαβάσουμε κάποιους κωδικούς-σύμβολα που χρειάζονται για να περάσουμε το αρχικό κλείδωμα της περιπέτειας.

MARKUS. Απάντηστε 3η, 2η. Πηγαίντε δεξιά και **OPEN DOOR, WALK TO DOOR, TALK TO STUDENTS**, απάντηστε 3η, 3η, 3η. Μπαίνετε μέσα στο γραφείο σας, εκεί **PICK UP JUNK MAIL, PICK UP LETTERS, PICK UP PAPERS, PICK UP PACKAGE, OPEN PACKAGE**. Στα ράφια **LOOK JAR, OPEN WINDOWS, WALK TO WINDOWS**. Εξω σας πλησιάζουν κάποιοι άνθρωποι και σας πάνε στου Donovan. Εκεί αναλαμβάνετε να βρείτε το άγιο δυσκοπότηρο. Ξαναβρίσκεσε έξω από το πανεπιστήμιο. Τώρα **TRAVEL TO HENRY'S HOUSE**. Αφού μπείτε μέσα **PULL BOOKCASE**, στη πλάτη της βιβλιοθήκης **PICK UP STICKY TAPE**. Τώρα πηγαίντε στο δεξιό δωμάτιο και **PICK UP PAINTING**. Ξαναγυρίστε στο δωμάτιο και στο φυτό που βρίσκεται δίπλα στην πόρτα **PICK UP PLANT, PICK UP TABLE CLOTH.** Πηγαίνετε και πάλι στο πανεπιστήμιο **WALK TO WINDOWS, USE STICKY TPE IN JAR, WALK TO WINDOWS, TRAVEL TO HENRY'S HOUSE, USE SMALL KEY IN CHEST, PICK UP OLD BOOK, WALK TO DOOR, TRAVEL TO PLANE TO VENICE**. Βρίσκεστε στην βενετία μέσα στην βιβλιοθήκη, προχωρήστε πρός τον αριστερά και κάτω διάδρομο. Στην αριστερά στήλη της βιβλιοθήκης βρίσκετε ένα βιβλίο, εντωπήστετο με την εντολή "WHAT IS". Αφού το βρείτε **PICK UP BOOK, LOOK MANUAL**, σας εμφανίζονται οδηγίες για την πλοήγηση αεροπλάνου, αντιγράψτε κάπου το σχέδιο θα σας χρειαστεί. Τώρα προχωρήστε αριστερά, στο επόμενο δωμάτιο **LOOK GRAIL DIARY** σημειώστε τι γράφει στη δεύτερη σελίδα και.....

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΚΙΝΗΣΗ	99
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	92
ΠΑΚΕΤΟ	92
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	**95**

A D V E N T U R E S '

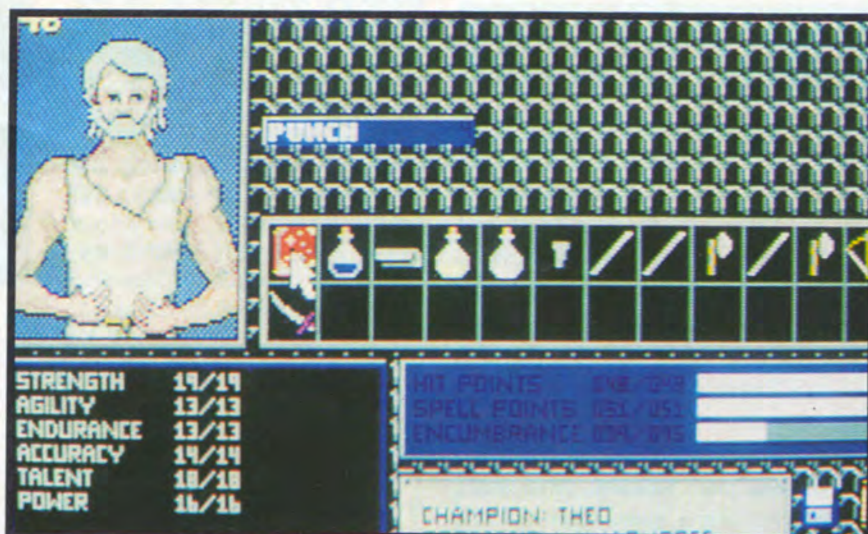
ΤΙΤΛΟΣ	DARK SPYRE
HOUSE	EVENT HORIZON
FORMAT	P.C.
ΤΙΜΗ	4.500
TEST	P.C. ME V.G.A.
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

DARK SPYRE

Τραβώντας τα χαλινάρια του αλόγου του, σταμάτησε στο φρύδι του λόφου και στάθηκε για λίγο στην σιγαλιά, αγναντευοντας πέρα και χαμηλά. Ωστε αυτός ήταν λοιπόν ο πύργος του Darkspyre που είχε δεί πολλές φορές με τα μάτια της φαντασίας του όπως το αντίκριζε τώρα από το ψηλό λόφο, λουσμένος στο κιτρινωπό φώς του δειλινού. Ο μακρής υπερυψωμένος δρόμος πρός τον πύργο, φιδογύριζε στριμωγμένος ανάμεσα σε έλη και καλαμιές ώς την πύλη εκείνου του σκυθρωπού και τρομαχτικού οχηρού πού όρθωνε τον μοναχικό όγκο του ανάμεσα στους επικίνδυνους βούρκους. Αυτό το συγκεκριμένο κάστρο στα βαλτοτόπια που τώρα αντίκριζε από την κορφή του λόφου στο δειλινό, στοίχιωνε τα όνειρα του εδώ και πολλές νύχτες..

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	91
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	92
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	**92**



ΣΕΝΑΡΙΟ.

Ανατέλλοντας από το χλωμό ήλιο της Κοιλάδας των Δακρύων, ο πύργος του Darkspyre ανεβαίνει ψηλά πρός τους ουρανούς. Θυμωμένος από τις αποτυχίες που δημιούργησαν οι άνθρωποι, οι Θεοί των Τριών Δρόμων - Πόλεμος, Μαγεία και Νοημοσύνη - δημιούργησαν το μονολιθικό γρανίτη σαν ένα τελικό τέστ για την ύπαρξη της αξίας του ανθρωπίνου γένους. Οι θεοί αποφάσισαν ότι ο άνθρωπος θα χανόταν σε μια βροχή φωτιάς και κεραυνών εκτός κι'αν ένας πρωταθλητής ήταν ικανός να ξεπεράσει τις δοκιμασίες του Darkspyre μέσα σε 2.000 χρόνια.

Τα περισσότερα χρόνια έχουν περάσει και ακόμη και ο μεγάλος πολεμιστής Borel δεν ήταν ικανός να τελειώσει την αναζήτηση. Είσαι ο τελευταίος που θα μπείς στο Darkspyre. Προετοιμάζεις πνευματικά ένα τελευταίο μαγικό θεραπείας, σχεδιάζεις ένα τέλειο σε τέχνη γιαταγάνι, του οποίου η αιχμηρή άκρη λάμπει μέσα στο φώς των πυρσών. Υποχρεωμένος από το θυμό, συκώνεις μια μικρή ασπίδα από ξύλο και δέρμα και προετοιμάζεσαι να συναντήσεις τη πρόκληση. Προετοιμάζεσαι να αντιμετωπίσεις το Darkspyre....

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά. Γενικά κινούνται σε αρκετά ικανοποιητικά επίπεδα. Ολα τα αντικείμενα του παιχνιδιού είναι καλοσχεδιασμένα και με ζωντανά χρώματα. Καλοσχεδιασμένοι επίσεις είναι και όλοι οι χαρακτήρες που εμφανίζονται στο παιχνίδι. Κατά την γνώμη μου το μόνο που θα έπρεπε λίγο να προσεχθεί, είναι το μέγεθος των γραφικών. Θα μπορούσε άνετα να ήταν λίγο μεγαλύτερο. Η κίνηση τις περισσότερες φορές είναι πολύ φυσική και στρωτή, δεν λοίπουν όμως και φορές που ο χαρακτήρας προχωρά κυριολεκτικά



σαν σπαστικός. Αν εξερέσουμε αυτές τις λίγες στιγμές η κίνηση του παιχνιδιού κι-νήτε σε αρκετά υψηλά επίπεδα.

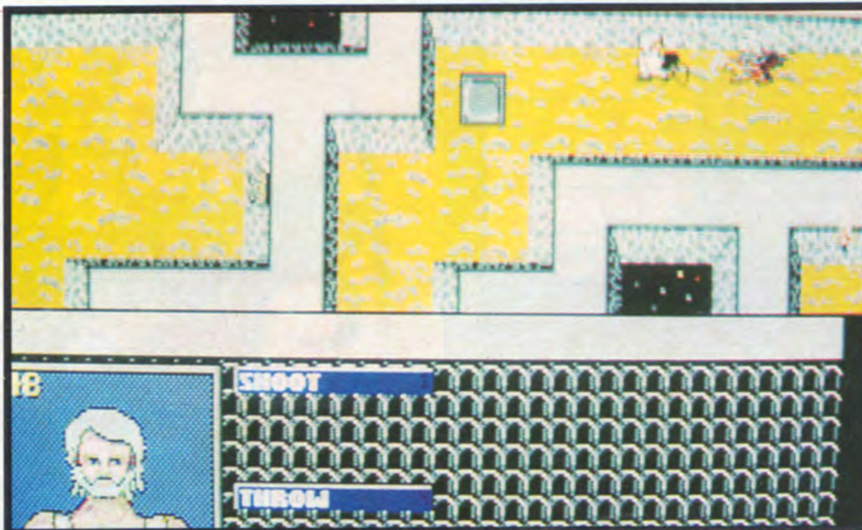
Η μουσική επένδηση της περιπέτειας είναι αρκετά καλή. Αυτό που θα σας κάνει σύγουρα εντύπωση είναι το εισαγωγικό μουσικό κομμάτι.

Είναι πραγματικά πάρα πολύ ωραίο. Με δυό λόγια τα γραφικά - η κίνηση και ο ήχος του παιχνιδιού βρίσκονται σε αρκετά υψηλά επίπεδα.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΠΛΟΚΗ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι γενικά αρκετά απλός. Απλός στην περίπτωση που χρησιμοποιείτε mouse, σε περίπτωση όμως που χρησιμοποιείτε το πληκτρολόγιο ο χειρισμός γίνετε λίγο πιο περίπλοκος. Μέσα στην κεντρική οθόνη της περιπέτειας υπάρχει ένα υποπαράθυρο το οποίο μας δίνει πολλές πληροφορίες για τον χαρακτήρα μας. Σε αυτό υπάρχει η φωτογραφία του ηρωά μας, 24 κυψέλες για την απεικόνηση των αντικειμένων που κουβαλάει ο χαρακτήρας (24 το ανώτερο), ένας πίνακας που μας δίχνει το μέγεθος του Hit points, Spell points και Encumbrance, και ακόμα ένας πίνακας που μας περιγράφει την σωματική, πολεμική και μαγική κατάσταση του χαρακτήρα. Αν σε περίπτωση θέλετε να χρησιμοποιείσεται κάποιο αντικείμενο από αυτά που έχετε θα πρέπει να το πάρετε από την κυψέλη και να το μεταφέρετε στην φωτογραφία του χαρακτήρα. Για παράδειγμα αν θέλετε να χρησιμοποιείσε-





ται την βαλίστρα θα πρέπει να την μεταφέρετε από την κυψέλη στο χέρι του χαρακτήρα. Κάτι που θα πρέπει σίγουρα να αναφέρουμε είναι το πώς μπορείτε να σώσετε κάποιο σημείο του παιχνιδιού. Για να σώσετε ένα σημείο του παιχνίδι θα πρέπει πρίν να έχετε βρεί μέσα στο παιχνίδι ένα μέταλο που έχει επάνω του το γράμμα R. Τότε και μόνο τότε μπορείτε να σώσετε κάποιο σημείο και μόνο μια φορά, αν θέλετε να σώσετε και άλλο σημείο πρέπει να βρείτε και ένα ακόμα R κλπ. Αυτό το σύστημα κατά την γνώμη μου είναι αρκετά εκνευριστικό και ρίχνει κατά πολύ την γενική εικόνα της περιπέτειας.

Η πλοκή της περιπέτειας είναι αρκετά καλή, το μόνο που παρατήρησα είναι η απουσία σοβαρών γρίφων (μέχρι εκεί που έφτασα). Απαραίτητο είναι το μάνουαλ το οποίο μας δίνει αρκετές πληροφορίες και τους κωδικούς που είναι απαραίτητοι στην αρχή της περιπέτεια.

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Το πρώτο Level του παιχνιδιού είναι σχετικά ευκόλο. Αυτό που θα σας βοηθήσει πολύ είναι η κατασκευή χάρτη για κάθε level. Σκοπός σας να περνάτε κάθε φορά στο επόμενο level. Ο συνολικός αριθμός των level είναι γύρω στά 50!!!. Λίγα πράγματα για το τι πρέπει να κάνετε για να περάσετε από το πρώτο στο δεύτερο level: Ξεκινώντας προχωρήστε νότια, μετά ανατολικά και αμέσως πάλι βόρεια. Εδώ μπείτε στην τρύπα. Τηλεμεταφέρεστε σε άλλο δωμάτιο, πάρτε ότι υπάρχει σε αυτό και ξαναμπείτε στην τρύπα. Βρίσκεστε και πάλι

ΥΠΕΡ

- Υπέρ.
- Γραφικά.
- Κίνηση.
- Χειρισμός

ΚΑΤΑ

- Σώσιμο παιχνιδιού.
- Απουσία σοβαρών γρίφων.

στην προηγούμενη θέση σας. Προχωρήστε νότια, ανατολικά, βόρεια, ανατολικά, τώρα βρίσκεστε σε ένα δωμάτιο που από αυτό ξεκινούν 5 διαφορετικοί διάδρομοι, πάρτε καταρχήν ότι υπάρχει σε αυτό το δωμάτιο. Εσείς τώρα θα πρέπει να διαλέξετε τι όπλο θα θέλατε, κάθε ένας από τους 5 διάδρομους κρύβει κάποιο όπλο. Διαλέξτε ποιό όπλο θέλετε και πάρτε τον ανάλογο διάδρομο. Αφού πάρετε το όπλο γυρίστε πίσω στο δωμάτιο με την τρύπα και προχωρήστε βόρεια και ανατολικά, ανοίγει η πύλη, προχωρήστε ανατολικά και σκοτώστε το τερατάκι. Αφου το σκοτώσετε πέρνετε ένα κλειδί, με αυτό ανοίξτε την επόμενη πύλη. Προχωρήστε ανατολικά, νότια, και όλο ανατολικά. Γυρίστε το μοχλό που βρίσκετε στο έδαφος. Η πύλη ανοίγει σκοτώστε το τερατάκι. Τώρα προχωρήστε δυτικά και νότια στον πρώτο διάδρομο. Ανοίξτε την πύλη που βρίσκετε ανατολικά και προσέχτε μην ακουμπείσετε την μάζα, πάρτε ότι υπάρχει μέσα. Σε περίπτωση που την ακουμπείσετε πιείτε το κόκκινο υγρό που έχετε....

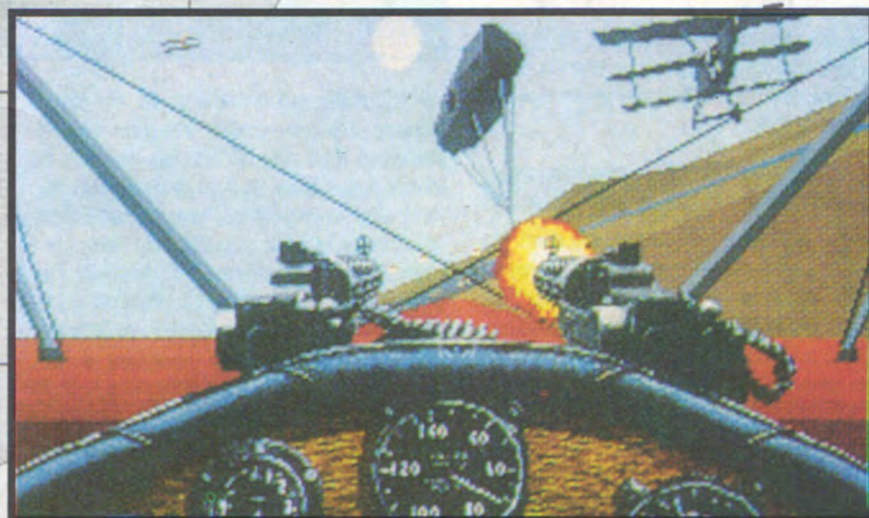
ΤΙΤΛΟΣ	RED BARON
HOUSE	DYNAMIX
FORMAT	ALL
ΤΙΜΗ	11.100
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



Ο πρώτος παγκόσμιος πόλεμος έχει τελειώσει εδώ και πολύ καιρό, ενώ, δόξα τω Θεό, ο τρίτος αποφεύχτηκε για την ώρα. Για όσους όμως νοσταλγούν ή απλά αρέσκονται να παίζουν πολεμικά παιχνίδια, υπάρχουν αρκετά simulations που αναπαριστούν τη μάχη στον αέρα, τη γή και τη θάλασσα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	88
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	84
ΓΕΝΙΚΑ	88





Ειδικότερα, υπάρχουν πολλά παιχνίδια όπου ο παίκτης παίρνει τη θέση του πιλότου ενός F-15, F-16, F-19 ή ακόμη ενός MIG-29. Τελευταία, έχουν κυκλοφορήσει και αρκετά παιχνίδια όπου ο παίκτης έχει την ευκαιρία να μπει στο cockpit ενός διπλάνου ή τριπλάνου της εποχής του πρώτου παγκοσμίου πολέμου. Τέτοια είναι τα Knights Of The Sky της Microprose, Blue Max της Mindscape και Red Baron της Dynamix, το οποίο εξετάζουμε εδώ.

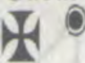
Το πρώτο που παρατηρεί κανείς είναι η συσκευασία, η οποία είναι πραγματικά πολύ προσεγμένη - και ογκώδης. Το δεύτερο πράγμα που παρατηρεί είναι οι φράσεις "640K, 10 MHz or faster recommended" και "3.5" (720K) and 5.25" (1.2M) disks enclosed", που σημαίνει πως αν δεν έχετε μηχάνημα γρήγορο, που να δέχεται δισκέττες 3.5" ή 5.25" των 1.2M, θα έχετε δυσκολία να παίξετε το παιχνίδι.

Εδώ να πούμε πως οι τελευταίες παραγωγές παιχνιδιών από όλες τις εταιρίες αλλά και ειδικότερα από τη Sierra-On-Line, στην οποία ανήκει η Dynamix, είναι τόσο δισκετοβόρες που είναι περίπου αναμενόμενο το γεγονός της αντικατάστασης των δισκετών των 360K.

Το επόμενο που προσέχει κανείς στη συσκευασία είναι οι πολύ καλές εικόνες που περιέχονται στο οπισθόφυλλο, θαυμάσιες πραγματικά, οι οποίες ανοίγουν την όρεξη σε όσους έχουν VGA κάρτες. Δυστυχώς, η έκδοση που αγοράζει κανείς υποστηρίζει μόνο 16 χρώματα, δηλαδή EGA στην ουσία, όπως και η έκδοση του King's Quest V, για την οποία βέβαια μπορεί κανείς να παραγγείλει τη βελτιωμένη έκδοση που υποστηρίζει 256 χρώματα.

Μετά το εξωτερικό, ας εξετάσουμε και το εσωτερικό. Και εδώ μείναμε απόλυτα ικανοποιημένοι, καθώς στη συσκευασία περιλαμβάνονται μια κάρτα γρήγορης αναφοράς (με τις βασικότερες λειτουργίες των πλήκτρων), τρείς χάρτες διπλής όψης (δηλαδή συνολικά έξι) με τα διάφορα πεδία των μαχών και ένα βιβλίο οδηγιών με σχεδόν διακόσες πενήντα σελίδες.

Το τελευταίο περιέχει μια πολύ καλή παρουσίαση της πορείας και των συνθηκών κατά τον πρώτο παγκόσμιο πόλεμο, καθώς και μια ανάλυση του πώς πρέπει να πετάτε με ένα διπλάνο ή τριπλάνο, πράγμα που διαφέρει πολύ από το να πετάτε με ένα F-16! Περιέχει ακόμη όλα όσα πρέπει να ξέρετε για τις πολλές επιλογές που προσφέρει το παιχνίδι. Επιπλέον έχει μερικές υπέροχες ζωγραφιές με τα αεροπλάνα της εποχής.



ΦΟΡΤΩΝΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το πρώτο πράγμα που θα πρέπει να κάνετε είναι να εγκαταστήσετε το παιχνίδι σε κάποιο σκληρό δίσκο ή σε δισκέττες, γιατί δε συνιστάται να παίζετε από τις πρωτότυπες. Τρέχετε το πρόγραμμα INSTALL και τα υπόλοιπα γίνονται περίπου αυτόματα. Για να τρέξετε το RED BARON, δίνετε "BARON" στη γραμμή εντολών του DOS.

Το κεντρικό μενού επιλογών σας προσφέρει τη δυνατότητα να μονομαχήσετε με ένα από τους φημισμένους άσους της εποχής, να εκτελέσετε μια αποστολή, να δείτε την εξέλιξη της καριέρας σας ως τώρα ή τους διάφορους τύπους αεροπλάνων που υπάρχουν διαθέσιμα, να δείτε σε επανάληψη κάποια προηγούμενη αποστολή που έχετε αποθηκευμένη στον καταγραφέα αποστολών που υπάρχει ή τέλος, να καθορίσετε ορισμένες ακόμη επιλογές σε ένα δεύτερο μενού.

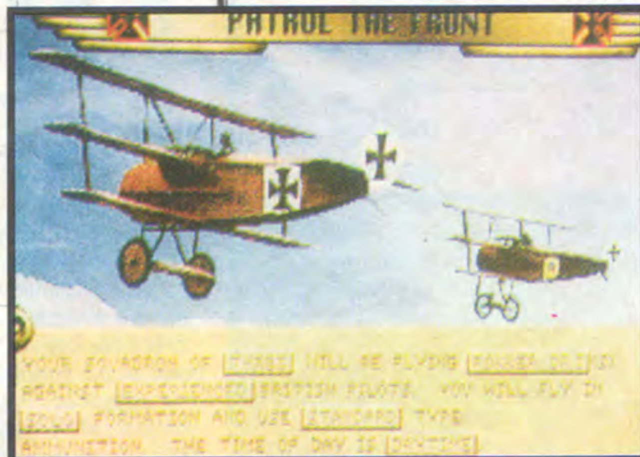
Αν επιλέξετε να μονομαχήσετε με κάποιο φημισμένο άσο, τότε μπορείτε να διαλέξετε αν θα είναι με τους Συμμάχους ή τον 'Αξονα, και κατόπιν ποιος από όλους, με καλύτερο και πιο επικίνδυνο απ'όλους τον ίδιο τον Κόκκινο Βαρώνο Μάνφρεντ Φον Ριχτόφεν! Αλλά σαν συνετά παιδιά που είστε, δεν βαρεθήκατε ακόμη τη ζωούλα σας και έτσι πιθανότερο είναι να επιλέξετε να εκτελέσετε μια αποστολή.

Υπάρχουν πραγματικές, ιστορικές αποστολές και άλλες όπου αντιμετωπίζετε εχθρικά σμήνη και ως αρχηγός δίνετε και οδηγίες στους άλλους πιλότους του σμήνους σας. Μπορείτε ακόμη να βγείτε περιπολία στο μέτωπο (ο Χάρος βγήκε παγανιά...), να συνοδεύσετε ένα σμήνος βομβαρδιστικών ή να προσπαθήσετε να σταματήσετε τα εχθρικά βομβαρδιστικά. Αν το θέλετε, μπορείτε να κυνηγήσετε ένα Ζέπελλιν ή ένα αερόστατο παρατήρησης ή να προστατέψετε από τους εχθρούς τα δικά σας αερόστατα παρατήρησης.

Μπορείτε να πετάτε με τους Συμμάχους ή τον 'Αξονα, ενώ το πρόγραμμα καθορίζει τον αριθμό και τον τύπο των αεροσκαφών του σμήνους σας, καθώς και το σχηματισμό στον οποίο θα πετάτε. Τα ανάλογα καθορίζει και για τους αντιπάλους σας, ενώ το επίπεδο δυσκολίας το καθορίζετε εσείς (Novice, Regular ή Veteran) για το δικό σας σμήνος και ο υπολογιστής για το εχθρικό. Η τελευταία επιλογή είναι το αν αρχηγός του εχθρικού σμήνους θα είναι κάποιος διάσημος πιλότος ή όχι.

Άλλες επιλογές που προσφέρει το πρόγραμμα ανάλογα με την αποστολή που επιλέγετε είναι:

Οι καιρικές συνθήκες και η ώρα που εκτελείτε την αποστολή • Τα πυρομαχικά που θα χρησιμοποιήσετε (απλά ή εκρηκτικά) • Το αεροσκάφος του αντίπαλου άσου (για τις προσωπικές μονομαχίες) • Το μέρος της μονομαχίας, καθώς και αν θα ξεκινήσετε πιο ψηλά από τον αντίπαλό σας ή πιο χαμηλά, έχωντας τον ήλιο εμπρός ή από πίσω σας • Το αν θα ξεκινήσετε την αποστολή από το αεροδρόμιο ή από κάπου κοντά στο στόχο σας • Το αν θα χρησιμοποιείτε πληκτρολόγιο, ποντίκι ή joystick • Η κλίμακα του χρόνου (αργή ή γρήγορη) • Η λεπτομέρεια με την οποία θα απεικονίζονται τα αεροσκάφη και το έδαφος • Η λεπτομέρεια με την οποία απεικονίζεται το έδαφος κατά τη μάχη (όταν είναι μικρή, η απεικόνιση της μάχης είναι πιο ομαλή) • Το αν τα όργανα που θα έχετε στη διάθεσή σας είναι μόνο όσα υπήρχαν πραγματικά την δεδομένη εποχή της δράσης (όχι, ραντάρ δε θα έχετε σε καμμιά περίπτωση...) • Το αν θα "τυφλώνεστε" από τον ήλιο • Το αν μπορείτε να πάθετε blackout από την έλλειψη οξυγόνου • Το αν οι καιρικές συνθήκες θα παραμένουν σταθερές ή μπορούν να μεταβάλλονται • Το αν τα πυροβόλα σας μπορούν να μποκάρουν (όχι, ούτε πύραυλοι υπάρχουν...) • Το αν θα έχετε περιορισμένα καύσιμα και πυρομαχικά ή όχι • Το αν θα η μηχανή θα σβήνει σε μεγάλα ύψη ή όχι • Το αεροδρόμιο στο οποίο θα είναι η βάση σας • Το αεροσκάφος με το οποίο θα πετάτε (αφού πρώτα πάρετε προαγωγή) • Το αν θέλετε να καταγράψετε την αποστολή σε αρχείο



'Οπως βλέπετε οι επιλογές είναι ουκ ολίγες... Σε αυτές πρέπει να προσθέσουμε τις επιλογές που έχετε για να βλέπετε τη δράση την ώρα της πτήσης (μέσα ή έξω από το αεροσκάφος σας, προς τα εμπρός, πίσω, δεξιά ή αριστερά ή από κάποιο υποθετικό αεροπλάνο που σας "ακολουθεί"). Υπάρχουν ακόμη οι επιλογές την ώρα που βλέπετε κάποια αποθηκευμένη πτήση, και οι οποίες αφορούν την κατεύθυνση και την ταχύτητα εξέλιξης της δράσης και το σημείο όπου θα βρίσκεται η κάμερα.

'Οπως βλέπετε οι επιλογές που υπάρχουν είναι πολλές, και περιέχουν και στοιχεία στρατηγικής (για παράδειγμα, οι οδηγίες που μπορείτε να δίνεται στους υπόλοιπους πιλότους του σμήνους σας). Υπάρχει και μία επιλογή demo, όπου μπορείτε να παρακολουθήσετε μερικές από τις δυνατότητες του προγράμματος. Το καλό είναι πως υπάρχουν αποθηκευμένες σε αρχεία αρκετές σκηνές από μάχες ή μανούβρες επίθεσης και άμυνας, ώστε ο παίκτης να μπορεί να εξασκηθεί καθώς κοιτώντας και ξαναβλέποντας τις μάχες του να μπορεί να εντοπίσει τα λάθη του και να βελτιωθεί.

Ανάλογα με την απόδοση που έχετε, μπορείτε να γίνετε ήρωας καταρρίπτοντας τους αντιπάλους σας, να ανεβείτε σιγά-σιγά στην ιεραρχία, να γλυτώσετε παρά τρίχα τη ζωή σας, να καταλήξετε στο νοσοκομείο για μερικούς μήνες, να μείνετε ανάπηρος ή να σκοτωθείτε (το πιο πιθανό στην αρχή...).

ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ

'Ολα τα παιχνίδια έχουν ένα κοινό χαρακτηριστικό: όσο καλά και αν είναι στα χαρτιά και στις προδιαγραφές, όσες επιλογές και χαρακτηριστικά και αν έχουν, την αξία τους την δείχνουν στην πράξη, στο αν σε μεταφέρουν πράγματι στον κόσμο τους και στο αν σου κρατούν το ενδιαφέρον, χωρίς να γίνονται πολύ εύκολα ή πολύ δύσκολα.

Ο Κόκκινος Βαρώνος τα καταφέρνει αρκετά καλά. Οι αερομαχίες είναι αρκετά ρεαλιστικές, ανάλογα και με το επίπεδο δυσκολίας που επιλέγει κανείς, ενώ οι αποστολές έχουν αρκετή ποικιλία. Ο χειρισμός δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολος και έχει ακρίβεια, ενώ η κίνηση είναι αρκετά καλή. Το πρόβλημα είναι πως, ανάλογα και με τις επιλογές σας, είναι αρκετά αργή σε XT (εκείνο το "recommended" που λέγαμε στην αρχή...), ενώ σε γρηγορότερα μηχανήματα δεν υπάρχει ιδιαίτερο πρόβλημα. Κρίμα που δεν υπάρχουν περισσότερα χρώματα, όπως στις φωτογραφίες του οπισθόφυλλου.

Για να πετύχετε τους αντιπάλους σας, πρέπει να ιδρώσετε αρκετά και προσέξτε, γιατί εδώ δεν υπάρχει IFF και δεν είναι πολύ δύσκολο να καταρρίψετε κάποιο φίλο στη μέση μιας αερομαχίας με 8 αεροσκάφη στον ουρανό. Αν λάβετε υπόψη σας πως δεν έχετε πυραύλους, ραντάρ, πυξίδα ακριβείας και ηλεκτρονικούς χάρτες (μια πυξίδα υπάρχει αλλά... η ακρίβεια της μετριέται σε όγδοα του κύκλου...), πως δε διαθέτετε αλεξίπτωτο και το cockpit είναι ανοιχτό, εεε, καταλαβαίνετε ότι εσείς και όσοι πετούσαν εκείνη την εποχή πρέπει να θεωρείστε ήρωες και μόνο που πετάτε. Πάντως ο Σαντάμ δεν ανησυχεί για σας...

Θα πρέπει να προσέχετε να μην πετάτε πάνω από εχθρικά χαρακώματα και κοντά στα Ζέππελιν και τα αερόστατα, γιατί κινδυνεύετε να καταρριφτείτε. Θα πρέπει ακόμη να ελέγχετε διαρκώς την περιοχή γύρω σας για εχθρικά αεροσκάφη, για να μη βρεθείτε προ απροόπτου...

Με όλα αυτά, το παιχνίδι είναι αρκετά ρεαλιστικό και αν λάβουμε υπόψη τα πολλά ιστορικά του στοιχεία, τη δυνατότητα καταγραφής των αποστολών και τα στοιχεία στρατηγικής που διαθέτει τότε μπορούμε να πούμε ότι είναι καλό. Προσωπικά προτιμώ το F-15 ή το F-19, αλλά η αλλαγή είναι ευχάριστη. 'Οσοι είστε λάτρεις των παλιών εποχών της αεροπορίας, δοκιμάστε το παιχνίδι. Δεν θα απογοητευτείτε. 'Ολοι οι OCF στην πίστα, έτοιμοι για απογείωση...

ΤΙΤΛΟΣ	BLITZKRIEG
HOUSE	IMPRESSIONS
FORMAT	AMIGA
ΤΙΜΗ	2.900
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

Blitzkrieg



Στρατηγική και δεύτερος παγκόσμιος πόλεμος. Αυτά τα δύο έχουν καταντήσει τελευταία να πηγαίνουν πάντα μαζί. Και εδώ μιλάμε για πραγματικά ιστορικά στοιχεία με βάση τα οποία οι άνθρωποι της Impressions έφτιαξαν το σενάριο αυτού του παιχνιδιού. Το οποίο μπορεί τελικά να μην είναι ένα αλλά δύο. Μάλλον πρέπει να δούμε από πιο κοντά και περισσότερο αναλυτικά την προσπαθεια αυτή εξομοίωσης του πιο συγκλονιστικού μερους του μεγάλου πολέμου, την επιθεση της Ναζιστικής Γερμανίας ενάντια στην κεντρική Ευρώπη.

ΓΡΑΦΙΚΑ	69
ΚΙΝΗΣΗ	60
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	89
ΠΑΚΕΤΟ	82
ΑΝΤΟΧΗ	86
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	83
ΓΕΝΙΚΑ	74

Στην πραγματικότητα υπάρχουν δυο ξεχωριστά παιχνίδια, το Blitzkrieg όπου παίρνετε το μέρος των Ναζιστικών δυνάμεων και το May 1940 όπου οδηγείτε τις συμμαχικές δυνάμεις σε μια προσπάθεια να αποκρούσουν τις εχθρικές. Υπάρχουν δύο οθόνες απ'όπου ελέγχετε την εξέλιξη της δράσης: η οθόνη της τακτικής πάνω στον χάρτη απ'όπου δίνετε εντολές στις μονάδες και στους διοικητές τους, ελέγχοντας γενικά την μάχη, και τον χάρτη στρατηγικής που σας επιτρέπει να ελέγχετε μια πολύ μεγαλυτερη περιοχή της Ευρωπης. Αποστολή σας είναι ειτε να υπερασπισετε την Γαλλία είτε να την καταλάβετε, αυτό εξαρτάται με ποιού το μέρος εισαστε.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΟΘΟΝΗ

Ελέγχετε τις δυνάμεις σας δίνοντας εντολές σε κάθε έναν απο τους διοικητές που αποτελούν ένα μέρος του σχεδίου για την δημιουργία



μιάς επιθετικής ή αμυντικής γραμμής. Υστερα οι αρχηγοί μόνοι τους θα κατευθύνουν τις μονάδες τους ανάλογα με τις εντολές που έχτε δωσει. Αυτό το κάνετε παρακολουθώντας και επιλέγοντας τις επιλογές που σας δίνουν τα μενούϊ που εμφανίζονται ή τα διάφορα σύμβολα. Ενvοείται ότι νωριτερα θα πρεπει να έχετε μελετήσει πολύ καλά το manual. Οι οθόνες δεν είναι τίποτα περισσότερο από έναν λεπτομερή χάρτη της Ευρώπης που δείχνει πολλά στοιχεία καθώς και ονόματα ενώ μπορείτε να μεγενθύνετε ένα μέρος της οθόνης. Φυσικά το τμήμα που ελέγχετε σκρολλάρει προς την κατεύθυνση που κινείται το mouse. Κάθε στρατός έχει ένα ποσοστό ικανότητας που καθορίζει την ικανότητά του στις μάχες. Αυτό



το ποσοστό εξαρτάται από το είδος της μονάδας και τον τύπο του εδάφους πάνω στον οποίο γίνεται η μάχη. Τέλος να πούμε ότι ένα στράτευμα μπορεί να έχει στρατό, τανκς, και πυροβολικό.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Τα γραφικά είναι πολύ λυτά όπως στα περισσότερα παιχνίδια σοβαρής στρατηγικής αλλά η ταχύτητα του σκρολλαρίσματος είναι ικανοποιητική. δεν βλέπετε φυσικά την διεξαγωγή των μαχών ούτε παίρνετε μέρος σε κάποια arcade σκηνή. Το χειρότερο όμως είναι η παντελης έλλειψη ήχου. Καθαρά και λογικά θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι τα λειτουργικά γραφικά αλλά τα χρώματα θα έπρεπε να ήταν καλύτερα αφού μιλάμε για Amiga και περισσότερα.

ΓΕΝΙΚΑ

Είναι ένα καλό παιχνίδι για τους φίλους του είδους και προσφέρει ταυτόχρονα πολύ παιχνίδι και ψάξιμο για τους γνώστες όπως επίσης ευκολία χειρισμού και κατανόηση των μενού ακόμα και από τον αρχάριο.



ATARI ST, AMIGA
IBM PC and compatibles, COMMODORE 64
NOTE ! In the COMMODORE 64 version HIGHWAY PATROL
and CHICAGO 90 are replaced by GRAND PRIX 500.

UBI SOFT UK
SADDLERS HOUSE
100 READING ROAD
YATELEY CAMBERLEY
SURREY GU17 7RX
Tél. 0252 860 299

ACTION SET

FULL BLAST

CARRIER COMMAND
CHICAGO 90
HIGHWAY PATROL II
P47
Ferrari
RICK DANGEROUS

UBI SOFT
Entertainment Software

RICK DANGEROUS

CHICAGO 90

CARRIER COMMAND

P47

FERRARI

HIGHWAY PATROL

Break lose
with this totally
explosive set !

FULL BLAST :
FOR CHAMPIONS,
SIMULATION AND
ACTION ARE ALL THAT
COUNT !

UBI SOFT
Entertainment Software

ΤΙΤΛΟΣ	SUPERLEAGUE SOCCER
HOUSE	IMPRESSIONS
FORMAT	AMIGA - PC
ΤΙΜΗ	2.950
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

SUPERLEAGUE SOCCER

Ισως η εταιρείες έχουν βαλθεί να μας κάνουν ποδοσφαιρόφιλους. Το να γράψεις όμως ένα καλό football παιχνίδι ή εξομοιωτή προπονητή σίγουρα απαιτεί σκληρή προσπάθεια, πράγμα που πολλές εταιρείες δεν το αντιλαμβάνονται όπως φαίνεται. Βέβαια το τελικό αποτέλεσμα εσείς θα το κρίνετε. Διαβάστε όμως και το κείμενο που ακολουθεί...



Παρόλες της τις προσπάθειες η IMPRESSIONS δημιούργησε ένα εξομοιωτή Manager και δεν κατάφερε να τοποθετήσει το χειρισμό πάνω από το μέτριο και αυτό γιατί ένας αρχάριος gamer, σίγουρα θα τα βρεί "μπαστούνι" στο πώς να κουμαντάρει αυτό το παιχνίδι. Από την άλλη μεριά όμως ξέρει να διατηρεί το ενδιαφέρον του gamer μέσα στα πολλά μενού και στις στρατηγικές που πρέπει να αναπτύξει για τη κατάκτηση του τίτλου. Ετσι λοιπόν περνώντας μέσα από πολλά πολλά μενού " μέχρι τελικής πτώσης " θα πρέπει να επιβιώσετε. Στους φανατικούς παιχνιδιών στρατηγικής ίσως φανεί πολύ καλό γιατί δίνει το δικαίωμα εναλλακτικών λύσεων. Εισαγωγική οθόνη είναι σχεδόν ανύπαρκτη και η παρουσιασή του γίνεται μέσα από τον λαμβύρυνθο των αμέτρητων μενού. Ενα κακό σημείο είναι ότι οι επιλογές δεν είναι μέσα σε κύκλο η κάποιο άλλο σύστημα εκτός των βασικών. Η πλοκή του παιχνιδιού όπως θα τη βρείτε είναι ένα από τα καλύτερα σημεία ισως το καλύτερο του game. Ενας κυκεόνας προπονήσεων, κατασκοπείας αντιπάλων, αγοραπωλησίας παικτών, εκπαίδευσης αυτών καθώς και το δύσκολο έργο επιτήρησης της ομάδος. Ολα αυτά επιτυγχάνονται με μερικά από τα παρακάτω μενού. Change για αλλαγή ονόματος της ομάδας, Load, Save, Start και Continue. Το continue εμφανίζει τα Table, Money, Train, Pick, Play. Το Table τα Fixture, Full, Home, Away, Cup, από τα οποία το πρώτο ρυθμίζει τα ματς μεταξύ τους, το δεύτερο τη θέση στη βαθμολογία της ομάδας, το τρίτο για αγώνες εντός έδρας, το τέταρτο για αγώνες εκτός έδρας και το πέμπτο για το τι επιδιώκετε αγώνες δηλαδαδή για κύπελλο Αγγλίας, Ευρωπαικό, πρωταθλητών η UEFA. Γυρνώντας στο Money εμφανίζονται τα εξής Finance, Loan, Buy, Sell, Contract τα οποία σας δείχνουν την τελική κατάσταση το εάν θέλετε δάνειο την αγορά παίκτη μέσα από ποικιλία δεκαέξι χρονών έως Μαθουσάλες ακόμα μπορείτε να πουλήσετε όποιον δε γουστάρετε. Ο κατάλογος όπως καταλαβαίνετε συνεχίζεται μ'ένα σωρό άλλες επιλογές που θα θέλαμε μισή σελίδα ακόμα για να σας περιγράψουμε. Τα γραφικά σχεδόν ανύπαρκτα και η παρουσίαση περιορίζετε στα πολλά μπλα, μπλα, μπλα. Ο ήχος είναι περιττός κι αυτός εκτός μερικών θορύβων έτσι για να σπάει η μονοτονία. Πιστεύουμε ότι η IMPRESSIONS θα μπορούσε να κάνει περισσότερα από το να παιδεύει και να παιδεύεται για την κατασκευή τέτοιων game.





ΓΡΑΦΙΚΑ	40
ΚΙΝΗΣΗ	55
ΗΧΟΣ	20
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	58
ΠΛΟΚΗ	86
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	83
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	85
ΓΕΝΙΚΑ	78

TOYOTA CELICA

ΤΙΤΛΟΣ	TOYOTA CELICA
HOUSE	GREMLIN
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	4.100
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Η GREMLIN απ'ότι φαίνεται δεν πρόκειται να αφήσει άλλη εταιρεία να φτιάξει παιχνίδι με θέμα τα αυτοκίνητα και ιδίως τα αγωνιστικά. Οπως βλέπετε μετά από τα ο καταπληκτικό Lotus Esprit Turbo Challenge και Super Cars τώρα



μας φέρνει ένα αληθινά πρωτότυπο είδος εξομοιωτή που σας φέρνει σε ένα ράλλυ με ειδικές διαδρομές όπου ο νικητής αποφασίζεται από το ποιός έχει κάνει τον λιγότερο χρόνο για να περάσει τις πίστες. Πράγμα που δεν είναι τόσο εύκολο όσο ακούγεται.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΚΙΝΗΣΗ	89
ΗΧΟΣ	79
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	79
ΠΑΚΕΤΟ	83
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	83
ΓΕΝΙΚΑ	**85**

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ-ΟΘΟΝΗ

Το πρώτο πράγμα που κάνει το πρόγραμμα είναι να ζητήσει τον κωδικό μέσα από το manual για να μπορέσετε να συνεχίσετε. Μια αναγκαστική αγγαρία κάθε φορά που φορτώνετε το παιχνίδι. Αυτό όμως έχει σαν αποτέλεσμα να είναι μόνο μια δισκέτα το πρόγραμμα μειώνοντας έτσι την τιμή του. Υστερα εμφανίζεται ένα μενού απ'όπου διαλέγετε το μέσο ελέγχου του αυτοκινήτου ανάμεσα σε mouse και joystick, αν θα αλλάζουν οι ταχύτητες αυτόματα, αν θα γυρνάει αυτόματα το τιμόνι ή θα πρέπει να πατήσετε fire και πόσο ευαίσθητο ειναι το τιμόνι στους διάφορους χειρισμούς. Το ωραίο ειναι ότι όταν παίζετε μπορείτε πατώντας HELP να βγείτε στο μενού επιλογών του χερισμού. Ακόμα μπορούν να παίζουν τέσσερις παίκτες εναλλάξ και να δώσετε καινούριο όνομα. Στην οθόνη βλέπετε το εσωτερικό του αυτοκινήτου χωρίς να σας κόβει μεγάλο οπτικό πεδίο. Βλέπετε ακόμα τα χέρια σας με ακριβά μπλέ γάντια να κινούνται γρήγορα γυρίζοντας το τιμόνι. Κατά τ'άλλα έχουμε τους δείκτες που μας έχουν συνηθίσει τα αυτοκίνητα. Μια σημαία σας δείχνει την εκκίνηση. Ενας editor σας δίνει ακόμα την δυνατότητα να ρυθμίσετε τις αποστάσεις στις οποίες σας ειδοποιεί ο συνοδηγός σας για το πότε πρέπει να στρίψετε...



ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Δεν υπάρχουν πολλά πράγματα να πούμε εκτός απο τις διάφορες ειδικές διαδρομές. Είναι ποικίλες random και με αυξανόμενη δυσκολία. Οι πιο ωραίες πίστες είναι αυτές που υπάρχει χιόνι.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καλά αλλά όχι άριστα, κυρίως όμως λείπουν τα πολλά και τεράστια μεταξύ τους χρώματα. η κίνηση είναι γρήγορη και χωρίς προβλήματα απόκρισης αλλά ο ήχος παρόλο που είναι καλός δεν είναι δυνατός ούτε τρομερά πειστικός ιδίως στις στροφές. Τα sprites είναι ελάχιστα και για την ακρίβεια δεν βλέπετε τίποτα περισσότερο από το εσωτερικό του αυτοκινήτου σας και τα δέντρα ή τα σπίτια πάνω στα οποία καλό θα ήταν να μην πέσετε. Οι στατικές οθόνες τέλος είναι εξαιρετικά λεπτομερείς τόσο που θυμίζουν φωτογραφία.



Γενικά πρόκειται για ένα ππαιχνίδι που με την τεχνική του αρτιότητα μας δείχνει ότι η Gremlin έχει πια ωριμάσει σαν εταιρία κατασκευής software. Το παιχνίδι θα συγκινήσει τους φίλους των εξομοιωτών ράλλυ περισσότερο όμως για το εθιστικό του gameplay.

Reviews

ΤΙΤΛΟΣ	BREACH 2
HOUSE	IMPRESSIONS
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	3.850
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

BREACH 2

Εξετάσατε ποτέ χώρους και επίπεδα γεμάτα τέρατα και ένα σωρό παγίδες. Εάν όχι τώρα ήρθε το BREACH 2 ένα game για να συμπληρώσει το κενό του πρώτου μέρους (το οποίο στην πραγματικότητα δεν είναι και τόσο κενό...) Ενα game με πολύ καλό σενάριο όπως εξάλου συνηθίζει η Impressions τον τελευταιο καιρό.



ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	75
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	84
ΑΝΤΟΧΗ	82
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	82

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΟΘΟΝΗ

Ναι, σήμερα πρωτοτυπούμε και δεν ξεκινάμε από την ιστορία αλλά από τον χειρισμο. Ετσι συναντούμε το κλειδωμα του παιχνιδιου αφου δουμε μια αρκετά καλοσχεδιασμένη οθονη με μεγαλα sprites. Αφού περάσετε τον κωδικό πρόσβασης στο game θα σας ζητηθεί να δημιουργήσετε το δικό σας παιχνίδι διαλέγοντας από μία γκάμα που απαρτίζεται από τα πιό εύκολα μέχρι τα πιό δύσκολα στάδια ενός adventure. Ετσι δίνοντας το όνομα της περιπέτειας βγαίνετε σ'ένα ψυχρο κοσμο γεμάτο τέρατα (τι άλλο θέλετε πια!!!). Εδώ θα πρέπει να πούμε ότι το κομμάτι του παιχνιδιού όπου γίνεται η επιλογή των games είναι κάπως δύσκολο, αλλά αυτά είναι λεπτομέριες μπροστά στην χαρά της δημιουργίας (μεγάλες κουβέντες από έναν μεγάλο gamer !!! Ο χειρισμός ίσως σας φανεί λίγο δύσκολος αλλά με τον καιρό θα συνηθίσετε να πυροβολείτε και να ενεργοποιήτε συγχρόνως τις διάφορες μηχανές. Προσοχή στους λάθος χειρισμούς που ίσως αποβούν μοιραίοι για τον ήρωά σας. Γενικά δεν θα αντιμετωπίσετε κάποιο άλλο πρόβλημα αφού η τελική αίσθηση είναι ιδιαίτερα "εύχρηστη" όπως και οι απόκριση.

ΠΛΟΚΗ – ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Αποστολή σας είναι να θέσετε υπό τις διαταγές σας την ειδική ομάδα leader squad και να καθαρίσετε τον κόσμο αυτό από τα τέρατα και τα ενοχλητικά στοιχεία (πολύ ασαφές αλλά αρκεί γιαένα απλό review σκέφτηκε ο συντάκτης μας!) Οι squad leader είναι στρατιώτες από τις ειδικές δυνάμεις των ηνωμένων (ενωμένων) κόσμων και δρούν υπό τις διαταγές αυτών. Οι ενωμένοι κόσμοι περιλαμβάνουν και αστρικά συστήματα. Το σενάριο περιλαμβάνει δράση σε πενήντα χώρους και πέντε επίπεδα. Το παιχνίδι παίζεται σε δύο φάσεις. Στη μία ο ήρωας ή οι αντίπαλοι κινούνται με σκοπό τη μάχη και κάθε γύρος έχει διάρκεια τριάντα δευτερόλεπτα. Πρέπει να απελευθερώσετε όλους τους κρατουμένους ακόμα να καταλάβετε όλα τα πακέτα δεδομένων και να τα καταστρέψετε. Τέλος πρέπει να οδηγήσετε όλους τους επιζώντες στην έξοδο με μια ηρωική προσπάθεια, ένα ξέσπασμα μεγαλείου.... Το ωραίο στο game είναι ότι μπορείτε να κτίσετε το δικό σας σενάριο και να το διαμορφώσετε. Οπως θα διαπιστώσετε στην αρχή του παιχνιδιού μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε πολλά σενάριο από εύκολα μέχρι και πολύ δύσκολα αυξάνοντας το εύρος των gamers που θα ενθουσιαστούν μαζί του ή τουλάχιστον θα θέλουν να ασχοληθούν μαζί τους.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Τα γραφικά σε επίπεδο CGA ίσως δε σας ικανοποιήσουν αρκετά αλλά σε άλλες κάρτες η διαφορά είναι μεγάλη. Τα αντικείμενα (πάντα μιλάμε για CGA) δεν είναι τόσο ευκρινή ενώ ο σχεδιασμός του ήρωα λιτός, οι απόψεις του χώρου καλοσχεδιασμένες και τα εφέ αρκετά καλά. Τα sprites είναι μικρά μπροστά στο μέγεθος της οθόνης. Ο ήχος είναι καλός και περνάει κατά πολύ το κλασικό του PC ενώ εάν έχετε AD LIB θα έχετε ωραία ακουστικά στοιχεία και μιά πλούσια μουσική.

ΓΕΝΙΚΑ

Στο game αναμφίβολα θα περιμέναμε να δούμε καλύτερα γραφικά και κάπως πιό εύκολο χειρισμό, παρόλα αυτά ανεβαίνει κατά πολύ με το πλούσιο, μάλλον πλούσια, σενάριο πού διαθέτει, είναι ένα από τα αρκετά καλά adventure που θα έπρεπε να είχε προσεχτεί περισσότερο σε αρκετούς τομείς για να γίνει ένα πολύ καλό παιχνίδι.

HARLEY DAVIDSON

Μόνο που σκέφτομαι ότι έχω στα χέρια μου ένα τέτοιο game με πιάνει δέος και ρομαντισμός! Φαντάζομαι τον ευατό μου καβαλάρη και ιππότη της ασφάλτου πάνω στο θρύλο που τον έλεγαν HARLEY. Με τα μαλλιά ν'ανεμίζουν στο λυκόφως της ερήμου και η ιδρωμένη μπότα να παίζει με το μέταλλο αυξάνοντας ταχύτητα προς τον πόθο του κάθε ανένταχτου ατόμου... Ας προσγειωθούμε όμως στην πραγματικότητα κι ας δούμε το νέο αυτό παιχνίδι της MINDSCAPE.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Σκοπός του ταξιδιού σας η ετήσια συνάντηση των bikers στο Sturgis του νότου. Οι δυσκολίες πολλές καθώς τα εμπόδια πληθαίνουν συνεχώς προς την απόκτηση του τίτλου (EASY RIDER). Εχετε να αντιμετωπίσετε από μπάτσους κυνηγούς των θαθμών που δίνουν κλήσεις, όμορφες κοπέλλες παγίδες που κάνουν ώτο στοπ, μέχρι αγωνίσματα δεξιοτεχνίας και αντοχής σκληρών αντρών. Ολα αυτά συμβαίνουν στις διάφορες πόλεις που θα συναντήσετε και στο δρόμο καθοδόν για το όνειρο.

ΤΙΤΛΟΣ	HARLEY-DAVINSON
HOUSE	MINDSCAPE
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	5000
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΟΘΟΝΗ

Ο χειρισμός είναι άψογος είτε με το joystick είτε με τα πλήκτρα και δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα προβλημα να αποφεύγετε τα αυτοκίνητα και τα φορτηγά στον δρόμο. Η οθόνη είναι αρκετά μεγάλη και στο κάτω μέρος παρουσιάζεται στα δεξιά το πόδι που αλάζει τις ταχύτητες και στο κέντρο το στροφόμετρο-ταχύμετρο μαζί με το δείκτη καυσίμων καθώς και τα led ταχυτήτων.

ΠΛΟΚΗ – ΠΕΙΠΕΤΕΙΑ

Το game ξεκινάει με μιά πολύ καλή οθόνη γραφικών εφόσον έχετε διαλέξει την κατάλληλη κάρτα και σας "ντοπάρει γι'αυτό που θα ακολουθήσει. Υστερα θα σας ζητηθεί να μοιράσετε τους 30 πόντους που σας δίνονται στα τέσσερα κύρια



στοιχεια που έχει ένας ξένια στος καβαλάρης: πόσο καλός οδηγος είσαστε, ποσο καλος μηχανικός, πόσο ικανός στον καυγά και πόσο πειστικός στις συναναστροφές σας με τους άλλους. Υπάρχει και άλλο ένα στοιχείο που πρέπει να εκμεταλλευτειτε. Είναι αυτό του πλούτου. Θα ειναι πιο εύκολα τα πράγματα για σας αν ξεκινησετε με περισσότερα λεφτά παρά με λίγα. Εφόσον τα κανονίσετε όλα αυτά ξεκινάτε πανέτοιμος να αλωνίσετε τους δρόμους. Στις πόλεις μπορείτε να σταματησετε και να κάνετε διάφορες επισκευές και να γεμίσετε με βενζίνη. Ευτυχώς για να βρειτε σε ποιό μέρος της απέραντης χωρας βρισκεστε υπάρχει και το πληκτρο W.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού ειναι καλά όπως καλό είναι και το βάθος του ορίζοντα, και ο σχεδιασμός των sprites. Η κίνηση του δρόμου και του background ειναι καλη



και μάλιστα υπερβολικά φυσική για PC. Πολύ καλό είναι επίσης και το animation. Η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι άριστη και στα αργά μηχανήματα αλλά φορτωνει από τον δισκο πολύ αργά. Οι μείξεις των χρωματων είναι προσεγμένη αλλά ο ουρανός δείχνει ψεύτικος. ήχος είναι πολύ καλός, ειδικά τα διάφορα μουσικά θέματα αλλά ο ήχος της μηχανής είναι ασυναγώνιστος, ακόμα και μέσα από το ηχείο του PC. Υποστηρίζεται βέβαια η κάρτα Ad-Lib.

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα πρωτότυπο game με μπόλικη δράση, περιπέτεια και αγωνία. Το στήσιμο του άψογο μ'ένα ευρηματικό σενάριο και πλήθος στοιχείων ρεαλισμού. Πάνω απ'όλα ξεχωρίζει για την πρωτοτυποία του. Αξίζει πολλά όπως λέει και τto λαικό άσμα. Βρουμμμ Βρουμμμ.



ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΚΙΝΗΣΗ	83
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	80
ΠΑΚΕΤΟ	88
ΑΝΤΟΧΗ	86
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	85
ΓΕΝΙΚΑ	82

ΤΙΤΛΟΣ	STRIKER N. 9
HOUSE	IMPRESSIONS
FORMAT	AMIGA, ST, PC
TIMH	2.900
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



STRIKER

ΥΠΟΘΕΣΗ

Η υπόθεση είναι ως εξής. Αναλαμβάνετε και παίρνετε το ρόλο ενός καινούργιου και φιλόδοξου παίκτη του οποίου το όνειρο είναι να γίνει μεγάλος και τρανός. Για να το επιτύχετε όμως αυτό πρέπει να περάσετε από τα δύσκολα στάδια της προπόνησης και της επιλογή σας απο τον προπονητή. Θα δοκιμαστείτε σε τρίπλες όπου πρέπει να αποφεύγετε τον αντίπαλο δύνοντας συγχρόνως τη μπάλα στούς δικούς σας, στο πλάγιο πόσο δηλαδή μακριά θα ρίξετε το "τόπι", στα πέναλτυ προσπαθώντας να βάλετε όσο το δυνατόν περισσότερα, δρόμος μετ'εμποδίων, στα ψαλιδάκια όπου καποιος σας πετά τη μπάλα και πρέπει να σημειώσετε τέρμα, στην προπόνηση με πάσες ή το γνωστό μας κορόιδο όπου δεν πρέπει! να σας κλέψουν τη μπάλλα.

Από'τι φαίνεται η μεγαλύτερη μάστιγα όλων των εποχών δεν ειναι τα ναρκωτικά αλλά το ποδόσφαιρο! Ετσι λοιπόν έχουμε ένα ακόμη καινούργιο πρωτότυπο game που ασχολείται με το αντικείμενο αυτό, το STRIKER.

Οι δυσκολίες συνεχίζονται με τη προσπάθεια να κοντρολάρετε τη μπάλα από απόσταση διατηρώντας την σε υψος με χτυπηματα με τον ώμο διανύοντας ορισμένη απόσταση, στο σλάλομ μέσα απο εμπόδια, ακόμα στο φάλτσο ρίχνοντας φάουλ με τοίχος έξω απο την μεγάλη περιοχή βάζοντας τέρμα, στην αντοχή, και στα γκόλ με πάσες. Ολα αυτά τα επιβλέπει ο προπονητής και ανάλογα σας δίνει ευκαιρία, ή όχι εάν δεν πετύχετε τα ανάλογα αποτελέσματα, να διαλέξετε την τύχη σας μέσα απο μιά επιλογή που αλάζει ταχύτητα σαν την αστραπή. Πήρατε λοιπόν μια μικρή γεύση για το τι έχετε να τραβήξετε για το δρόμο προς τη νίκη και την καταξίωση. Τα γραφικά του game είναι ικανοποιητικά αλλά θα περιμέναμε κάτι καλύτερο για Amiga, ωραίες είναι οι σκηνές απεικόνησης των προσώπων καθώς και τών παικτών.

Ο χειρισμός είναι εύκολος εκτός ορισμένων σημείων όπως η προπόνηση με πάσες και οι επιθετικές ενέργειες που κάνετε σε ορισμένες ευκαιρίες για να βάλετε γκόλ, ευτυχώς το παιχνίδι δεν είναι τόσο δύσκολο στο χειρισμό του παρ'όλη τη γκάμα των προπονήσεων που διαθέτει. Στον ήχο η προσπάθεια που έγινε είναι καλή αλλά δεν αρκεί να πείσει για το επίπεδο μιας Amiga. Χαρακτηριστικός είναι ο ήχος του coats όταν μιλάει θυμίζοντας κάποιον που έχει φάει δηλητήριο και κάνει.... ξέρετε εσείς. Ισως απογοητευθήτε με το που θα το τρέξετε αλλά πιστέψτε με η πλοκή του θα σας καθηλώσει στο joystick με τις ώρες προσπαθώντας με πείσμα



να τα καταφέρετε. Το manual δυστυχώς είναι σχεδόν ανύπαρκτο εκτός μερικών επεξηγηματικών σελίδων για τη λειτουργία του game. Η συσκευασία είναι το σύνηθες τετραγωνισμένο κουτί σε λευκή απόχρωση. Τελικά το παιχνίδι είναι πολύ πρωτότυπο καταφέρνοντας να ανεβάζει τους χτυπους της καρδιας σας ειτε ειστε φιλαθλος είτε όχι.



ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	75
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	76
ΑΝΤΟΧΗ	82
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	79
ΓΕΝΙΚΑ	**80**

ΤΙΤΛΟΣ	SPORTS 4D DRIVING
HOUSE	MIND SCAPE
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	5.000
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

4D SPORTS DRIVING

Από την εποχή του Test Drive έχουμε να δούμε σε PC ένα τόσο καλό game οδήγησης και έκτασης ικανοτήτων των παικτών. Είναι ένας κόσμος όπου τα καλά αυτοκίνητα ανταγωνίζονται μόνο με την κλάση τους, ένας αγώνας πού σκοτώνει στην κυριολεξία τις μηχανές. Και οι άντρες (ή οι γυναίκες) που παίρνουν μέρος σε αυτούς τους αγώνες; Α, αυτοί είναι αληθινοί gamers...

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΟΘΟΝΗ

Στην εισαγωγή εμφανίζεται ένα μενού που περιλαμβάνει την επιλογή των αυτοκινήτων με την ένδειξη cars και διαλέγετε ανάμεσα από Porche Ma-rch Indy, Jaguar imsa, Por-che 962 imsa, και αυτοκίνητα δρόμου όπως Lamborgini Countach, Acura nsx, Ferrari gto, Porche Carrera 4, Corvette zr-1, αυτοκίνητα cross όπως Lancia Delta, Audi Quatro, Lamborgini lm-002. Ουφφ (αρκετή διαφήμιση κάναμε στις αυτοκινητοβιομηχανίες νομίζω!) Σε όλα αυτά τα οχήματα μπορούμε να διαβάσουμε στο ειδικό πινακάκι πού υπάρχει τα χαρακτηριστικά τους και των τύπο των μηχανών τους, για έξτρα πληροφόρηση, περισσότερο ρεαλισμό αλλά και για αυτούς που θέλουν να ξέρουν τί οδηγούν. Αλλη μιά επιλογή είναι το opponent όπου ρυθμίζετε το χρόνο και διαλέγετε πιλότο για το οχημά σας.



Track είναι η επιλογή που επιτρέπει να ανακατασκευάζετε τις πίστες και να τις φτιάχνετε από την αρχή σύμφωνα με τα δικά σας γούστα. Options είναι η διάφορες λειτουργίες και στάνταρ του game όπως λειτουργία ή όχι του joystick, επίπεδο γραφικών, ήχος κλπ. Τέλος μπορείτε να μαγνητοσκοπήσετε μία φάση από τον αγώνα ή την προπόνηση και να την δείτε αργότερα με την ησυχία σας σε επανάληψη.

Η απόκριση του joystick ακόμα και σε αργά μηχανήματα είναι πολύ καλή και αφήνει τον gamer ικανοποιημένο.



ΠΛΟΚΗ – ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Το σενάριο εξελίσσεται σε αγώνες super αυτοκινήτων και περιλαμβάνει πολλές πίστες και διαδρομές με καθόλου εύκολη πρόσβαση. Θ'αντιμετωπίσετε δύσκολες ερήμους και παράξενους δρόμους, πηδήματα πάνω από γέφυρες και εμπόδια, slalom μέσα από τα εμπόδια, απότομες στροφές, επίπεδα με ανσανσέρ, τούνελ, σπειροειδείς δρόμους και χίλιες δύο άλλες μορφές. Θα πρέπει να προσέχετε και τους χρόνους των αντιπάλων. Σε ορισμένα σημεία μπορείτε να κάνετε και μερικά πολύ επικίνδυνα και παράτολμα ακροβατικά για να ξεπεράσετε τους αντιπάλους σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του αναμφίβολα είναι καταπληκτικά (3D) με υπέροχες παρουσιάσης των αυτοκινήτων, των τοπίων και του χώρου. Σίγουρα η MINDSCAPE είναι μια από τις πιό πεπειραμένες εταιρείες στο χώρο της και κάθε game της μας εκπλήσσει. Οδηγείτε μέσα από το αμάξι σας και έχετε μιά καταπληκτική εξωτερική εικόνα. Τα sprites είναι μεγάλα και απολύτως ευκρινή τα τοπία Ο ήχος είναι συναρπαστικός και μάλιστα πολύ καλός πράγμα σπάνιο για τους PC υπολογιστές, ιδιαίτερα το εισαγωγικό κομμάτι μουσικής υπέροχο. Το παιχνίδι υποστηρίζει και μουσικές κάρτες οπότε η ποιότητα ανεβαίνει αυτόματα.

ΓΕΝΙΚΑ

Είναι ένα καταπληκτικό παιχνίδι που άξια διεκδικεί τη σκυτάλη από τα υπόλοιπα του είδους του. Αξίζει να το αγοράσετε απλά και μόνο να το έχετε στη συλλογή σας ή για να παίζετε παιχνίδια κοντά στην ποιότητα της Amiga.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	95
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	88
ΠΑΚΕΤΟ	88
ΑΝΤΟΧΗ	92
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	92
ΓΕΝΙΚΑ	**92**

ΤΙΤΛΟΣ	UNIVERSE 3
HOUSE	IMPRESSIONS
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	3.900
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

UNIVERSE 3

Το ταξίδι στο υπερδιάστημα είναι αναμφίβολα μια πολύ σοβαρή υπόθεση. Εκατοντάδες χρόνια τώρα χρόνια τα εργαστήρια εργάζονταν πάνω σ'αυτό το θέμα. Ο πρώτος εξομοιωτής ταχύτητας μεγαλύτερης του φωτός λειτούργησε στης 10 Μαΐου του 2029 στα εργαστήρια Franklin στη Nevada. Εντεκα χρόνια αργότερα το πρώτο επανδρομένο διαστημόπλοιο επ ονόματι SS GERHARDUS MERCATOR θα υπερπηδούσε στο διάστημα σε απόσταση 2000 ετών φωτός.

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	82
ΑΝΤΟΧΗ	82
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	85
ΓΕΝΙΚΑ	82



ΣΕΝΑΡΙΟ

Εκατό χρόνια αργότερα από το παράτολμο και τρομακτικό αυτό ταξίδι, η Γη η μητέρα όλων μας αποτελούσε το κέντρο μίας αυτοκρατορίας οκτώ πλανητών, με πληθυσμό δεκαοκτώ δισεκατομμυρίων ανθρώπων. Ο σκοπός του ταξιδιού ήταν ηρωικός εφόσον καύσιμα για επιστροφή μέσω της άγνωστης περιοχής δεν υπήρχαν. Ετος 2105 και το διατημόπλοιο ταξιδεύει στα σύνορα του ΤΑΟΥ ΚΕΤΥ (θυμίζει το όνομα ενός παλιού πετυχημένου παιχνιδιού των 8-bit υπολογιστων) όταν διάφορα παράξενα αρχίζουν να συμβαίνουν σχετικά με κάποιους εξωγήινους πολιτισμούς οι οποίοι ελέγχουν την έξοδο του διαστήματος, μια πραγματική μαύρη τρύπα. Είστε λοιπόν ο κυβερνήτης του σκάφους και αποστολή σου να διαπραγματευθείς με τον εξωγήινο πολιτισμό αυτού του άγνωστου αστρικού συστήματος ενώ ταυτόχρονος σκοπός σας ειναι η ασφάλεια του πληρωματός σας. Καλό ταξίδι και με μεγάλη προσοχή γιατί οι εκπλήξεις είναι πολλές

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΟΘΟΝΗ

Η αρχή του game αυτού γίνεται με την εισαγωγική οθόνη, ένα ωραίο δηλαδή τοπίο διαστήματος και σκάφους. Κατόπιν ζητείται ο κωδικός πρόσβασης στο πρόγραμμα (χωρις αυτόν δεν παίζετε) που βρίσκεται μέσα στο βιβλίο του game. Ενα manual αρκετά κατατοπιστικό με πλήρεις εξηγήσεις και υποδείξεις για το τρόπο στυσήματος του σεναρίου και τον χειρισμό. Το καλό σημείο του game είναι ότι περιέχει μία μεγάλη γκάμα υποθέσεων. Ακόμη θα πρέπει να προσέξετε να έχετε μια φορμαρισμένη δισκέτα για τη δημιουργία καινούργιου game που θα σας ζητηθείοπωσδήποτε. . IMPRESSIONS, δηλαδη η κατασκευαστική εταιρεία σίγουρα ξέρει πώς εμπλουτίζονται οι καλές υποθέσεις.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του game δεν είναι αυτά που θα περιμέναμε για τα σημερινά μηχανήματα. Ανήκουν σε μια άλλη εποχή, των δεινοσαύρων ας πούμε! και ευτυχώς που τα αντικείμενα είναι αρκετά ευκρινή διαφορετικά όποιος έχει φαντασία παίζει!

Η κίνηση του ήρωα-καπετάνιου του διαστήματος καθώς του πληρώματος και των διαφόρων χαρακτηρων είναι απελπιστική και γίνεται ανά τρεις χαρακτήρες ταυτοχρονα.

Ο ήχος, για να μην πολυλογούμε, είναι ο κλασικός του PC εκτός και αν διαθέτετε κάποια από τις μουσικές κάρτες οι οποίες ανεβάζουν το επίπεδό του κατά πολύ.



ΓΕΝΙΚΑ

Θα περιμέναμε πολύ περισσότερα από μιά εταιρεία που σίγουρα ξέρει να γράφει καλά σενάριο. Πιστεύω ότι παρόλα αυτά θα καταφέρει να σας κρατήσει πολές ώρες μπροστά στο monitor ιδίως αν εισαστε οπαδοί των διαστημικών περιπετειών.

ΤΙΤΛΟΣ	BATTLE STORM
HOUSE	TITUS
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	3.900
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

Τα Shoot'em ups γνωρίζουν μια άνθιση τα τελευταία χρόνια. Σ'αυτό βοηθούν και οι δυνάμεις των 16-bit μηχανημάτων, καθώς επίσης και οι τεχνικές γνώσεις των προγραμματιστών που εμεταλλεύονται πιά όλα τα μυστικά αυτών των μηχανών. Το BATTLE-STORM ανήκει σε αυτή την κατηγορία, των εξαιρετικά δουλεμένων παιχνιδιών με τα αρκετά όπλα που μπορείτε να αλλάξετε κατά την διάρκεια της μάχης και τους μεγάλους κακούς που σας περιμένουν παντού.

ΣΕΝΑΡΙΟ

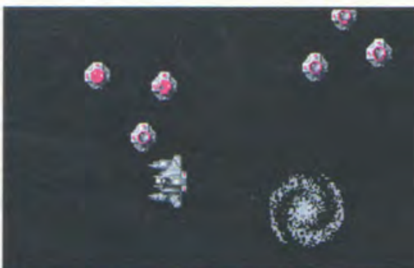
Επιστρέφοντας από τις απόμακρες γωνιές του Γαλαξία, βρίσκετε τον πλανήτη σας κατηλλημένο από εξωγήινους που τον καταστρέφουν. Ορκίζεστε να εκδικηθείτε...Το διαστημόπλοιό σας είναι ένα από τα ισχυρότερα με το όνομα Airborne Attacker. Για να επιτύχετε την ολοκληρωτική νίκη πρέπει να καταστρέψετε τέσσερα Battlestorms, αρχηγεία δηλαδή των εξωγήινων.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	78
ΠΑΚΕΤΟ	84
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	82
ΓΕΝΙΚΑ	**84**



ΟΠΛΙΣΜΟΣ - ΕΧΘΡΟΙ

Το παιχνίδι περιέχει αρκετά power ups τα οποία εμφανίζονται όταν αταστρέφετε τα εχθρικά διαστημόπλοια με την μορφη σφαιρών που πρέπει να συλλέξετε. Αυτα τα νέα όπλα είναι κυρίως επιθετικά, δινοντάς σας περισσότερες βολές, διπλά πολυβόλα με μεγαλύτερη ταχυτητα αλλά και τούρμο ταχύτητα στο διαστημοπλοιό σας. Οι εχθροί που έχετε να αντιμετωπίσετε είναι τριών ειδών:
ΕΔΑΦΟΥΣ, που είναι κάποια κανόνια που είτε ανοίγουν και εκτοξεύουν μία βολή που και που προς την κατευθυνσή σας ή περιστρέφουν την κάνη τους. Διαφέρουν ακόμα στην αντοχή και δεν αποτελούν σοβαρό κίνδυνο παρά μόνο αν συνδιαστούν με τον κίνδυνο που προέρχεται από τον αέρα που είναι και το δεύτερο είδος εχθρών που αποτελείται από σμήνη (περίπου έξη) μικρών σκαφών που εξαπολύουν πολλές σφαίρες εναντίον σας ενώ κινούνται με μεγάλη ταχυτητα. Κάποια στιγμή θα έρθετε αντιμέτωποι και με μεγάλους εχθρούς όπως διαστημικά καταδρομικά και θωρικτά όπως και μητρικά σκάφη.Το τελευταίο είδος εχθρού είναι οι μεγάλες επίγειες βάσεις ή φύλακες που είναι τέσσερεις και αν τις καταστρέψετε ολοκληρώνεται το παιχνίδι.



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

Ξεκινόντας το παιχνίδι βρισκόμαστε σε ένα μενού απ'όπου μπορούμε να διαλέξουμε την δυσκολία του και τον τρόπο χειρισμού του. Χρησιμοποιείται μόνο το joystick αλλά ο χειρισμός για να περιστρέψετε το διαστημόπλοιο γύρω από τον άξονά του είναι λίγο περίεργος. Η οθόνη τώρα όπου γίνεται η δράση είναι τεραστίων διαστάσεων αλλά όχι full screen και αυτό που δεν έχουμε πει μέχρι στιγμής είναι ότι βλέπετε τα πάντα από πάνω και όχι από πλάγια.

ΤΕΧΝΙΚΗ ΑΠΟΨΗ

Τα χρώματα που χρησιμοποιούνται δεν είναι πολλά αλλά αρκετά για να κάνουν το παιχνίδι ανταγωνιστικό. Το scrolling είναι πολλών κατευθύνσεων ταυτόχρονα αλλά η κάθε πίστα είναι μικρή και αποτελείται από λίγες οθόνες. Τα γραφικά είναι πολύ καλά αλλά εκείνο που ξεχωρίζει είναι τα sprites για το μέγεθός τους και την ταχύτητά τους. Οχι ότι ήταν εύκολο να πετύχουν το ελεύθερο scrolling κάθετα, οριζόντια και διαγώνια μπρος-πίσω ταυτόχρονα με την εξέλιξη του παιχνιδιού. Η εισαγωγή και οι ήχοι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού προσθέτουν πολλά στην δράση ενώ το animation είναι καλό.

ΓΕΝΙΚΑ

Είναι ένα παιχνίδι που βρίσκεται τεχνικώς πάνω από το μέτριο και έχει την σπουδαία ικανότητα να γίνεται εθιστικό. Δεν περιλαμβάνει όμως την δυνατότητα να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα.



ΤΙΤΛΟΣ	FEUDAL LORDS
HOUSE	IMPRESSIONS
FORMAT	AMIGA, ST
ΤΙΜΗ	2900
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



Το Defender of the Crown κατά πρώτο λόγο και το Jan d'Ark στη συνέχεια είναι δύο παιχνίδια που πραγματικά σημάδεψαν τον χώρο των υπολογιστών. Επειδή όμως ελάχιστοι την Δόξα εμίσησαν, ιδίως όταν αυτή φέρνει μαζί της και το ανάλογο χρήμα, δεν έλειψαν και οι προσπάθειες απομίμησης αυτού του είδους παιχνιδιών. Οι περισσότερες απέτυχαν εντελώς ενώ κάποιες άλλες έμειναν στην αφάνεια. Το Feudal Lords είναι μία ακόμα φιλόδοξη προσπάθεια που περιέχει και μερικά νέα στοιχεία.

ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	45
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	86
ΠΑΚΕΤΟ	81
ΑΝΤΟΧΗ	92
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	85
ΓΕΝΙΚΑ	**82**

Feudal Lords



ΣΕΝΑΡΙΟ

Το παιχνίδι είναι μια μια λεπτομερής εξομοίωση της Ευθρανία, μίας χώρας που κυβερνάται από τέσσερεις άρχοντες, που όλοι τους επιθυμούν να την ελέγξουν ολόκληρη. Αυτό δεν αποτελεί έκπληξη αφου αυτός που θα κερδίσει και γίνει βασιλειάς θα πάρει την πεντάμορφη πριγκίπισσα Μαρία ως σύζυγο.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΟΘΟΝΗ

Το παιχνίδι παίζεται με το joystick και το mouse ανάλογα αν βρίσκεστε σε menou επιλογών ή σε κάποια μάχη και η ταχύτητα με την οποία ανταποκρίνονται τα διάφορα παραθυράκια είναι καλή όπως και η τοποθέτηση τους μέσα στον χώρο της οθόνης. Ξεκινώντας διαλέγετε έναν από τους τέσσερεις άρχοντες και τοποθετείτε όπου θέλετε τα τρία σπαθιά που σας έχουν δωθεί έρσι ώστε να τους κάνετε πιο αγαπητούς στον λαό(με το Charisma) πιο ικανούς στην μάχη ή να ζήσουν περισσότερο. Προσωπικά βρίσκω χρησιμότερο



το χάρισμα που σας κάνει να έχετε περισσότερους και πιο πιστούς στρατιώτες και τελευταία την μακροζωϊα. Πολύ καλό στοιχείο του παιχνιδιού είναι ακόμα ότι μπορουν να πάρουν μέρος μέχρι και τέσσερεις άνθρωποι ή ανάμεικτα computer παίκτες και άνθρωποι, δίνοντας μια ξεχωριστή διάσταση στο παιχνίδι αφού αυτό το στοιχείο του ανταγωνισμού μεταξύ παικτών δεν υπήρχε στο Defender of The Crown. Κάθε παίκτης έχει στη διάθεσή του έναν γύρο για να κάνει επιθέσεις αλλά αυτός ο γύρος δίνεται random καθώς και ο αριθμός των κινήσεων που μπορείτε να κάνετε σε κάθε γύρο.

ΠΛΟΚΗ

Εκτός από τις μάχες που μπορείτε να κάνετε (τις οποίες δεν βλέπετε) μπορείτε να κάνετε



επιθέσεις ενάντια σε κάστρα που πάλι δεν βλέπετε έχουμε και το διπλωματικό επίπεδο όπου μπορείτε εύκολα να συμμαχήσετε με τους αντιπάλους σας, να προσπαθήσετε να δηλητηριάσετε κάποιοπν ή να προκαλέσετε μία εξέγερση μέσα στο βασίλειό του. Στην οικονομία παίρνετε κάποιες αποφάσεις για την κίνηση της αγοράς τις επενδυσεις που θα γίνουν για να υπάρχουν χρήματα στο βασίλειο και το ποσοστό των φόρων. Ακόμα αποφασίζετε τί αγορές θα κάνετε, τι δωρεές στον λαό, αν θα χτίσετε εκκλησίες κάστρα και άλλα. Οπως μπορεί να έχετε φανταστεί ο στρατός σας αποτελείται από στρατιώτες, τοξότες και βέβαια ιππότες. Τους δύο πρώτους τους φτιάχνετε από τον λαό ενώ για ιππότες πρέπει να περιμένετε να έρθουν να σας βρουν αυτοί. Οπως βλέπετε ιππικό δεν υπάρχει ενώ η επίθεση σε κάστρα αντιμετωπίζεται σαν απλή μάχη.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι δεν λέει τίποτα από άποψη γραφικών αφού βλέπετε μόνο έναν χάρτη και μερικές στατικές οθόνες για να ενημερωθείτε, χωρίς κίνηση. Και εδώ βρίσκεται το αδύνατο σημείο του παιχνιδιού. Δεν έχει σκηνές δράσης για να πάρετε μέρτος. Ακόμα ο ήχος εκτός από την μουσική στην αρχή δεν έχει τίποτα καλό.

ΤΙΤΛΟΣ	RINGSIDE
HOUSE	ENERGIZE
FORMAT	AMIGA, ST
ΤΙΜΗ	2400
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

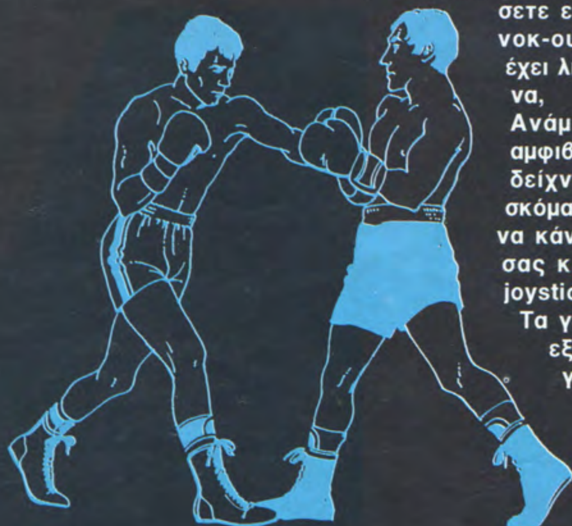
RINGSIDE



Ενα παιχνίδι ακόμα με θέμα το box, μόνο που αυτό εδώ είναι αρκετά παλιό αλλά όχι και πολύ άσχημο. Εμείς βέβαια σας παρουσιάζουμε μια badget έκδοσή του, μιά δηλαδή που είναι πιο φτηνή.

Στο παιχνίδι αυτό παίρνετε τον ρόλο ενός νέου πυγμάχου που πρέπει να δώσει πολλούς αγώνες για να φτάσει στην κορυφή και την κατάκτηση του τίτλου του πρωταθλητή.
Ξεκινώντας μπορείτε να δωσετε το όνομά σας και τα κιλά του αθλητή σας μαζι με την ηλικία σας.
Σε αυτό το σημείο το παιχνίδι είναι ελαστικό και δέχεται εντυπωσιακές τιμές.
Υστερα κανετε μια εξασκιση των κινήσεων και τοποθετείτε σε όποιο χτύπημα θέλετε έξτρα δύναμη, μέχρι το επιτρεπτό όριο.
Αυτό σας επιτρέπει να χτυπάτε μέ δύο μόνο κινήσεις και να προκαλείτε μεγάλη ζημιά στον αντιπαλό σας.

Μετά από κάθε νίκη αυξάνεται η δύναμή σας κατά δέκα μονάδες.
Μέσα στο ρινγκ μπορείτε να αντιμετωπίσετε με το joystick αντιπάλους που ελέγχει το computer ή ένας συμπαίκτης σας.
Εναν αγώνα μπορείτε να τον κερδίσετε είτε με το σύστημα των νοκ-ουτ είτε στα σημεια αν έχει λήξει ο χρόνος του αγώνα,
Ανάμεσα στους γύρους μιά αμφιβόλου ομορφιάς γυναίκα δείχνει σε ποιό σημείο βρισκόμαστε ενώ εσείς μπορείτε να κάνετε αέρα στον αθλητή σας κουνόντας γρήγορα το joystick.
Τα γραφικά είναι μέτρια αν εξαιρέσει κανείς την εισαγωγή το animation έχει μεγάλο πρόβλημα.
Οι αθλητές όταν περπατούν ειναι σα να κουτσαίνουν.
Τα χτυπήματα όμως είναι κάπως καλυτερα ενώ υπάρχει και επανάληψη της φάσης.







Ο ήχος περιλαμβάνει digitised εφέ χωρίς να είναι τίποτα το υπερβολικό. Το καλύτερο σημείο του παιχνιδιού είναι η εισαγωγή και η τιμή του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΚΙΝΗΣΗ	65
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΠΛΟΚΗ	69
ΠΑΚΕΤΟ	50
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	92
ΓΕΝΙΚΑ	72

STARBLADE

- ATARI ST, STE Couleur et Monochrome
- AMIGA
- IBM PC et Compatibles Cartes VGA, EGA, CGA, HERCULES



Silmarils

DELTA COMPUTERS

GAMES ΚΑΙ GX-4000

Το παιχνίδι αυτό αποτελει την συνέχεια του εξαιρετικού (τουλαχιστον στα οκτάμπιτα μηχανήματα) πρώτου μέρους, και τώρα έρχεται στους 6128 PLUS και την κονσολα GX-4000 πολυ προσεγμενος μεσα βεβαια απο τη δυναμη που του προσφερει το cartridge. Η υπόθεση είναι η ίδια με το εργο και πρέπει να περάσετε επτά ολόκληρα επίπεδα που θα δοκιμάσουν τα αντανακλαστικά σας και την ευφυία σας. Βαζουμε λοιπον το ROM Cartridge και είμαστε έτοιμοι να ξεκινήσουμε με



ένα μικρό παράπονο, ότι το παιχνίδι είναι one player μονο και δεν παίζετε με joystick αλλά είναι απαραίτητη η χρήση του joypad πράγμα που κάνει τον χειρισμό πολύ δύσκολο και μειώνει κατακόρυφα τις πιθανότητές σας να ολοκληρώσετε το παιχνίδι παρά τον μεγάλο αριθμό ζωών που έχετε στη διάθεσή σας. Ιδίως στην κατάσταση που βρίσκεται το joypad της Amstrad...

Μπορείτε να κάνετε άλματα για να περάσετε πάνω από χάσματα και πλατφόρμες που κινούνται ή

ΤΙΤΛΟΣ	ROBOCOP 2
HOUSE	OCEAN
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	9.350
TEST	6128 PLUS
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

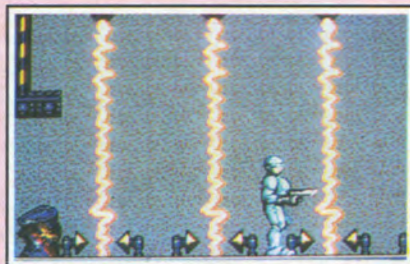
ROBOCOP



να σκύψετε για να αποφύγετε κάποιο εχθρικό sprite και φυσικα να πυροβολείτε. Σκύβοντας και πυροβολώντας μπροστά από μια πόρτα αλλάζετε χώρο.

Το πρώτο επίπεδο σας τοποθετεί σε ενα εργοστάσιο του οποίου πρέπει να βρείτε το εργαστήριο παραγωγής Πυρηνικών ρνώ καλό θα ήταν να αποφευγετε να πυροβολείτε τους αιχμαλωτους.

Στο επιπεδο 2 διεξαγετε μια εσωτερική μάχη, την οποία για να κερδίσετε πρεπει να βρείτε εκείνα τα chip μνήμης που περιέχουν τις πληροφορίες



του ανθρώπινου παρελθόντως σας. Τα ίδια πρέπει να κάνετε και στο πέμπτο επίπεδο ενώ στο level 3 και 6 κάνετε μια εξάσκηση σκοποβολής προσπαθώντας να αποφύγετε τους αθώους.

Στο επίπεδο 4 προσπαθείτε πάλι να ανακαλύψετε πού βρίσκονται τα πυρηνικά αποθέματα.

Στο τελευταίο μέρος του παιχνιδιού μπαίνετε στο κέντρο της ΟΨΠ όπου αντιμετωπίζετε τον μεγαλύτερο αντίπαλό σας, τον ΡΟΒΟCOP 2, που θυμίζει κινητό φρούριο.

Η τεχνική του παιχνιδιού μέσα από το cartridge είναι εκπληκτική για τις δυνατότητες μηχανημάτων όπως είναι ο Amstrad. Κατ'αρχήν τα γραφικά σε χαμηλή ανάλυση χρησιμοποιούν 32 χρώματα και οι στατικές οθόνες στην αρχη και στο τέλος είναι πάρα πολύ καλές ενω το αδύνατο σημειο, εκεί δηλαδή που χάνει σε σχέση με τον Atari ST, είναι στο μέγεθος των sprites ενώ και το όπλο σας δεν ικα-



νοποιεί αφού δεν αλλάζει μορφές. Το animation ειναι πολύ καλό με πολλά αντικείμενα να κινούνται ταυτόχρονα στην οθόνη όπου η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι ένα από τα εντυπωσιακότερα στοιχεία του.

Το ομαλό οριζοντιο και κάθετο scrolling είναι ένα ακόμα θετικό, ενός παιχνιδιού που είναι άριστο και δείχνει ότι η Ocean είναι η εταιρία που γνωρίζει καλυτερα από όλες τον καινούριο Amstrad.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	89
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΠΛΟΚΗ	93
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	87
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	63
ΓΕΝΙΚΑ	87

SWITCH BLADE

Πέρασε αρκετός καιρός από τότε που το Switch Blade πρωτοεμφανίστηκε σ'όλα τα γνωστά home computers, και να που τώρα επανέρχεται δρυμύτερο και ανανεωμένο στους τυχερούς κατόχους ενός Amstrad 6128 Plus, ή ενός GX-4000. Πρόκειται για την ίδια γνωστή ιστορία όπου εσείς με το (αρκετά Γιαπωνέζικο είναι η αλήθεια !!) όνομα Hiro, ο τελευταίος από τους διάσημους ιππότες της Λεπίδας (!!), προσπαθείτε να μαζέψετε και κατόπιν να συναρμολογήσετε τη πανίσχυρη λεπίδα Fireblade. Μόνο τότε θα μπορέσετε να αντιμετωπίσετε τον μεγάλο εχθρό σας, τον Havoc, και να εκδικηθείτε για τον άδικο θάνατο των δικών σας. Φυσικά, όλα τα παραπάνω ενώ ακούγονται εύκολα, είναι πολύ δύσκολα στη πράξη. Οι εχθροί είναι πολλοί και επικίνδυνοι, και βάζουν τα δυνατά τους για να σας κάνουν τη ζωή πολύ δύσκολη. Πρέπει να οδηγήσετε τον Hiro μέσα από τους λαβύρινθους της υπόγειας πόλης, για να ανακαλύψετε τα σκόρπια κομμάτια του

ΤΙΤΛΟΣ	SWITCH BLADE
HOUSE	SILMARILS
FORMAT	AMSTRAD PLUS
ΤΙΜΗ	7.500
TEST	AMSTRAD PLUS
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTER



υπερόπλου Fireblade. Οπλα σας στη μεγάλη αυτή μάχη είναι ο προγραμματιζόμενος cyber-βραχίονας σας (!!), και φυσικά η εξυπνάδα σας που θα σας βοηθήσει να ανταπεξέλθετε σ'όλους αυτούς τους κινδύνους. Στην οθόνη εμφανίζονται μόνο οι περιοχές που έχει επισκεφτεί από πριν ο Hiro, και κατ'αυτόν τον τρόπο το Switchblade μοιάζει πολύ με Arcade-Adventure που του κάνετε χαρτογράφηση. Υπάρχουν πάρα-πολλά δωμάτια και μυστικές έξοδοι στο λαβύρινθο που πρέπει να ανακαλύψετε, που πολλές φορές κρύβουν πολύτιμα όπλα για σας. Η ενέργεια σας φαίνεται υπό την μορφήν μιας μπάρας στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης, και αν αυτή τελειώσει τότε χάνετε και τα τυχόν όπλα που είχατε μαζέψει. Να πούμε γιαυτά τα τελευταία ότι είναι επτά στον αριθμό, όπως π.χ blades, scorchballs, darts, needle bolts κλπ, και το πιό ισχυρό φυσικά είναι το Fireblade. Εκτός από τα όπλα υπάρχουν και άλλα αντικείμενα για μάζεμα, που σας δίνουν από βαθμούς και extra ζωές, μέχρι διάφορες ασπίδες για τους εχθρούς. Γραφικά τώρα το παιχνίδι θεωρείται πολύ καλό, αν και δεν διαθέτει τον πλούτο χρωμάτων που είχαν οι αντίστοιχες 16μπιτες εκδόσεις. Η κίνηση του Hiro και των υπόλοιπων sprites είναι πολύ καλή και ομαλή, και η λεπτομέρεια των γραφικων είναι και αυτή σε καλά επίπεδα. Ο ήχος στέκει και αυτός σε ψηλά επίπεδα, από τους καλύτερους που έχουμε ακούσει σε Amstrad. Γενικά το Switch Blade είναι ένα παιχνίδι που ανεβάζει κατά πολύ το επίπεδο των παιχνιδιών του Amstrad, πράγμα που όπως θα δούμε και πιό κάτω συμβαίνει και με το επόμενο παιχνίδι, το Pro Tennis Tour, και είναι απαραίτητο σε κάθε παίκτη που ζητάει έντονη δράση και ποιότητα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	78
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	81
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	79
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	70
ΓΕΝΙΚΑ	81

PRO TENNIS TOUR

Εδώ, όπως άλλωστε υποδηλώνει και ο τίτλος έχουμε να κάνουμε μ'ένα Tennis simulator, από τα πιό καλά που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ σε home computers. Και μ'αυτό το παιχνίδι φαίνεται η υπεροχή των cartridges, μια και τη πρώτη φορά που θα παίξετε θα νομίσετε ότι βρισκόσαστε μπροστα από μια Amiga και όχι από έναν Amstrad !!! Πράγματι, η μεταφορά του Pro Tennis Tour στον Amstrad είναι τουλάχιστον καταπληκτική, με φοβερά γραφικά κίνηση και ήχο για τις δυνατότητες του μηχανήματος. Εδώ είναι που ο καινούργιος Amstrad, δείχνει πραγματικά τις δυνατότητες του, και γεμίζει με ελπίδες τους απανταχού κατόχους του για ένα μέλλον γεμάτο με καλά παιχνίδια. Ισως η πιό σοβαρή έλλειψη στο παιχνίδι από την αντίστοι-

ΤΙΤΛΟΣ	PRO TENNIS TOUR
HOUSE	UBISOFT
FORMAT	AMSTRAD PLUS
ΤΙΜΗ	7.500
TEST	AMSTRAD PLUS
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTER



χη έκδοση για Amiga να είναι οι sampled ομιλίες στο σκόρ... Η δράση και η ένταση βρίσκονται εδώ στις κατάλληλες αναλογίες, προσφέροντας ένα παιχνίδι πολύ δυνατό και ταυτόχρονα εύκολο στο χειρισμό του. Πράγματι, παίζοντας τένις εναντίον ενός φίλου σας ή εναντίον του computer αν ο φίλος σας δεν είναι διαθέσιμος, ποτέ δεν υπήρξε πιό εύκολη υπόθεση !! Υπάρχουν εδώ όλες οι επιλογές, από practice (όπου ένα μηχάνημα σας πετάει τις μπάλλες και εσείς πρέπει να τις αποκρούετε), μέχρι το advance και το professional επίπεδο όπου η δυσκολία είναι αισθητά ανεβασμένη. Οι κινήσεις σε τέσσερεις διευθύνσεις γίνονται με το joystick, ενώ με το fire ελέγχετε τη ρακέττα σας. Οταν ξεκινάτε έναν αγώνα με το computer, το πρώτο σερβίς είναι πάντα δικό σας. Κρατάτε το fire πατημένο και τοποθετείτε τον κέρσορα δεξιά ή αριστερά (εξαρτάται από πιά πλευρά του γηπέδου στεκόσαστε) με τη βοήθεια του joystick. Περιμένετε την κατάλληλη στιγμή και ελευθερώνετε το fire (εδώ θέλει αρκετή προσοχή στην αρχή, μιά και είναι πολύ εύκολο η μπάλλα να χαθεί αντί να καταλήξει στο αντίπαλο court). Τελικά, το Pro Tennis Tour είναι ένα καταπληκτικό πρόγραμμα που θ'αρέσει πολύ στους φίλους του αθλήματος και όχι μόνο. Οπως και με το προηγούμενο παιχνίδι το Switch Blade, αποτελούν δύο πολύ καλούς τίτλους σε cartridges απαραίτητους σε κάθε απαιτητικό gamer του Amstrad, που θέλει να έχει στη συλλογή του τίτλους που πραγματικά ξεχωρίζουν...

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΚΙΝΗΣΗ	82
ΗΧΟΣ	76
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	82
ΠΑΚΕΤΟ	91
ΑΝΤΟΧΗ	82
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	72
ΓΕΝΙΚΑ	82

ΤΙΤΛΟΣ	STARBLADE
HOUSE	SILMARILIS
FORMAT	AMIGA-PC-ST
ΤΙΜΗ	5.000
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTER

STARBLADE

Το έτος 3001 (πολύ πρωτότυπο) και η ανθρώπινη φυλή έχει σχεδόν αποδεκατιστεί. Αυτό που απομένει από τους ανθρώπους είναι μερικές (για την ακρίβεια ελάχιστες) φοβερά εξελιγμένες αποικίες. Ο πληθυσμός έχει πέσει κατακόρυφα εξαιτίας μιάς καταστρεπτικής ράτσας ανθρωποειδών εντόμων (κάτι σαν αρχισυντάκτες δηκλαδή) που έχουν βάλει σαν στόχο τους την ολοκληρωτική εξαφάνιση του ανθρωπίνου γένους.

Αυτοί είναι με λίγα λόγια το σενάριο πάνω στο οποίο είναι στηριγμένο και δομημένοολόκληρο το Starbiade που μας έρχεται από μια εταιρία σαν την Palace που μας έχει εντυπωσιάσει με το καταπληκτικό Barbarian. Τα κύρια χαρακτηριστικά της εταιρίας αυτής είναι τα μεγάλα γραφικά και η ομαλή κίνηση αλλά διακρίνουμε σε ασυτό το παιχνίδι και μια φανερή επίδραση της Silmarils. Ξαναγυρίζοντας στο σενάριο σκοπός σας και μοναδική ελπίδα των ανθρώπων είναι να βρείτε την βσίλισσα των εντόμων αυτών και να την καταστρέψετε πρωτού βρεί την ευκαιρία να παράξει περισσότερους από το είδος της. Ευτυχώς κάποιος διαπρεπής καθηγητής με το όνομα Julius Gordon, καταφέρνει να βρεί το μέρος όπου περίπου μπορεί να βρίσκεται αυτό το βασιλικό έντομο και αποθηκεύει data, συντεταγμένες και πληροφορίες σε αρκετές δισκέτες πρωτού τον σκοτώσουν. Ετσι αρχικός σκοπός είναι να βρείτε αυτές τις δισκέτες με τις πληροφορίες (αλοίμονο του αν έχει γράψει πάνω στις original δισκέτες του Beast!!) και εννοείται. Ξεκινώντας μέσα στο Starblade πρέπει να κάνετε όλο το δρόμο περνώντας από τους 16 διαφορετικούς πλανήτες (με ένα σύνολο πάνω από 200 δωμάτια οθόνες να εξερευνήσετε) για να βρείτε αυτές τις δισκέττες, οι οποίες να πούμε ότι είναι συνολικά τρείς. Διαφορετικά εδάφη και σύσταση της ατμόσφαιρας του κάσθε πλανήτη είναι μερικά από τα ποικίλα προβλήματα που καλείστε να λύσετε προκειμένου να φτάσετε στο πέρας της αποστολής σας. Μια βασική ακόμα διαδικασία που χρειάζετε να μάθετε για να επιβιώσετε στο αφιλόξενο διάστημα είναι να κάνετε εμπορικές συναλλαγές με τα σωστά άτομα και τον σωστό χρόνο. Ακομα και στην "μαύρη" αγορά. Ενας μεγάλος αριθμός όπλων μπορεί να χρησιμοποιηθεί από την αρχή ακόμα του παιχνιδιού μέχρι το τέλος αλλά εμάς μας αρέσει περισσότερο το φωτόσπαθο που βρίσκουμε μέσα στο σκάφος. Πιο αποτελεσματικά βέβαια είναι τα όπλα ακτίνων που μπορούν να χτυπήσουν τον αντίπαλο από μακριά αλλά τι να κάνουμε, άμα είσαι φανατικός του Πόλεμου των Αστρων...







ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	88
ΑΝΤΟΧΗ	92
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	**88**

ΓΕΝΙΚΑ

Γενικά πρόκειται για ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους που δεν υστερεί ούτε σε γραφικά ούτε σδε ήχο και είναι εξαιρετικά playablea ακόμα και στους συμβατούς...

ATHENS CLUB

ΕΦΤΑΣΕ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ **Η ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ SEGA MEGA DRIVE 16 BIT** ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΗΝ ΜΑΓΕΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΤΩΝ COIN-OP ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ **Η SEGA MEGA DRIVE 16 BIT ΘΑ ΣΑΣ ΣΥΝΑΡΠΑΣΕΙ** ΑΦΗΝΟΝΤΑΣ ΣΑΣ ΑΦΩΝΟΥΣ ΜΕ ΤΗΝ ΑΠΙΘΑΝΗ ΑΝΑΛΥΣΗ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΚΑΙ ΤΟΝ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ **ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟ ΗΧΟ** ΤΟ **ΠΡΩΤΟΠΟΡΕΙΑΚΟ ΤΗΛΕΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ** ΤΗΝ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΝΑ ΓΙΝΕΙ ΕΝΑ **16-BIT COMPUTER** ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΚΑΙ ΑΠΟ ΑΥΤΗΝ ΤΗΝ AMIGA ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΩΣ ΕΞΕΛΙΣΣΟΜΕΝΗ **ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ COMPUTER GAMES** Η ΣΥΝΔΕΣΗ ΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΔΥΝΑΤΗ ΣΤΗΝ TV ΣΤΟ MONITOR ΚΑΙ ΣΕ **COIN-OP ΚΟΝΣΟΛΑ**

Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΕΦΤΑΣΕ ΛΕΓΕΤΑΙ **MEGA DRIVE** ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ 16-BIT
Η ΝΕΑ ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΣΤΟ GAMEPLAY

ΣΤΟ **ATHENS CLUB** ΣΤΗΝ ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΜΕ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΣΕ ΟΛΑ ΜΑΣ ΤΑ ΕΙΔΗ **ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ** (ΤΕΧΝΙΚΗ & SOFTWARE) Σ' ΟΛΑ ΜΑΣ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ GAMES ΚΑΙ CATRIDGES

ΕΤΣΙ ΣΤΟ **ATHENS CLUB** ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ AMIGA 500 ΣΕ **ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ** ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΓΚΑΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ (JOYSTICKS, GENLOCK, SYNCRO-EXPRESS, ACTION REPLAY, ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ, DRIVES Κ.Λ.Π.) ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ (PC ENGINE SEGA MEGA DRIVE 16 BIT ATARI 2600 GAME BOY NEO GEO Κ.Α.)

GAMES ΓΙΑ AMIGA 500

FINAL WHISTLE
LUPO ALBERTO
SPEED BALL II
DRAGON LAIR II
BOMB JACK II
CAR VAP
HORROR ZOMBIES
POP UP
MIG - 29
MUDS
BADLANOS PETE

ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

SUPER FAMICOM GAMES

FINAL FIGHT
PILOT WINGS
SC ULTIMATE
ACTRAISER
Z-ZERO
GRADIUS III

GAME GEAR GAMES

WONDER BOY
COLUMNS
MONACO GP
G-LOCK

ΚΑΙ ΑΛΛΑ

CATRIDGES ΓΙΑ MEGA DRIVE

GOLDEN AXE
SUPER G.P. MONACO
BATMAN
MOON WALKER
PHELIOS
ESWAT
KLAX
COLUMNS
SUPER BASKETBALL
SUPER SHINOBI
D.J. BOY
SHADOW DANCER
STRIDER
MICKEY MOUSE
ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

ATHENS CLUB ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΕΣ SOFTWARE HARDWARE
Π Ω Λ Η Σ Η   Χ Ο Ν Δ Ρ Ι Κ Η – Λ Ι Α Ν Ι Κ Η
ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38 (ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ ΤΡΟΠΙΚΑΛ) 176–73
ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΤΗΛ: 95.96.691 FAX: 95.96.691

KICK OFF 2



Το όνομα στα παιχνίδια ποδο-σφαίρου και όχι μόνο τώρα εμφανίζεται και στα 8-bit μηχανήματα με όποιΤΟ όνομα στα παιχνιδια ποδοσφαίρου και όχι μόνο τώρα εμφανίζεται και στα 8-bit μηχανήματα με όποιον τρόπο αυτό είναι δυνατόν να γίνει μια πετυχημενη μεταφορα αυτού του τελειου παιχνιδιου των μεγαλων μηχανηματων στον Amstrad. Και οι απαιτήσεις μας δεν αναφέρονται τόσο στα γραφικά ή τον ήχο αλλά στο gameplay. Το παιχνίδι στον Amstrad

ΤΙΤΛΟΣ	KICK OFF 2
HOUSE	ANCO
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	2.950
TEST	AMSTRAD 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



διατηρεί όλα τα στοιχεία εκείνα που έδιναν διάρκεια στην έκδοση για Amiga.

Ετσι μπορείτε να διαλέξετε αν θα παίξετε εναντίον του computer ή κάποιου φίλου σας, να βάλετε αέρα ή όχι, να δώσετε aftertouch στην μπαλλιά σας, να διαλέξετε τους επιθετικούς και αμυντικούς παίκτες σας, την διάρκεια του κάθε ημιχρόνου και όλα τα άλλα αρχικά μενού για να φέρετε το παιχνίδι στα μέτρα σας. Μέσα στον αγωνιστικό χώρο υπάρχουν πάλι όλα τα πιθανά σφυρίγματα και οι κάρτες ενώ μπορείτε να σώσετε στον δισκο κάποια φάση από τον αγώνα και να την δείτε αργότερα. Η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι αυτό που περισσότερο από ο,τιδήποτε άλλο κάνει το παιχνίδι να θυμίζει Kick off. Το μέγεθος του γηπέδου είναι πολύ μεγάλο σε σχέση με τους παίκτες που είναι κάποια πολύ μικρά sprites που έχουν άθλιο animation ενώ η μπάλλα μεγενθύνεται κάπως όταν της δίνετε ύψος. Οι γραμμές που υπάρχουν στο γήπεδο είναι ελάχιστες (το τέρμα, η μικρη περιοχή και το γύρω) αλλά ένας δείκτης δείχνει διαρκώς την θέση του τέρματος στην οθόνη. Τα γραφικά είναι γενικά πολύ κατω από το μέτριο, το scrolling άριστο, οι παικτες πολυ μικροι, η αρχική οθόνη άψογη και ο ήχος ίσα που υπάρχει. Πολύ καλύτερο από το πρώτο Kick off αλλά και πάλι μόνο για τους φανατικους του ειδους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΚΙΝΗΣΗ	69
ΗΧΟΣ	65
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	95
ΠΑΚΕΤΟ	75
ΑΝΤΟΧΗ	86
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	72

F–16 COMBAT PILOT

Το ξέρω ότι σας αφήσαμε με ανοιχτό το στόμα. Και θα σας πω τους δύο λόγους που έχετε μείνει και μας κοιτάτε έτσι.

Πρώτον διότι στον ένα χρόνο και που κυκλοφορεί το περιοδικό μας δεν είχαμε κάνει ούτε ενα review βασισμένο πάνω στην έκδοση για Spectrum (και μάλιστα για κασσέτα) και δευτερον διότι αυτό είναι το πλέον απίθανο παιχνίδι που θα περίμενε ποτέ κανείς να δει να γίνεται convertion σ'αυτόν, τον πλέον αδικημένο οκτάμπιτο. Κι όμως το είδαμε κι αυτό:

Το καλυτερο ή έστο το ρεαλιστικότερο airplane simulator επιτέλους και για τους κατόχους οκτάμπιτης κασσέτας με δύο χρωματα.

ΤΙΤΛΟΣ	F-16 COMBAT PILOT
HOUSE	DIGITAL
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	2.950
TEST	SPECTRUM
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



Εχουν διατηρηθεί τα περισσότερα στοιχεία του προγράμματος και έχετε μια πραγματική εξομοίωση.

Η ταχυτητα του παιχνιδιού είναι ικανοποιητική αντίθετα με τον ήχο ενω τα γραφικά έχουν μια σχετική λεπτομέρια που σας κάνει όμως να μπερδεύεστε μερικές φορές, ιδίως στην απεικόνιση του χώρου.

Το πιο εντυπωσιακό στοιχείο του παιχνιδιού είναι φυσικά το πακέτο του που πρέπει να σημειώσουμε ότι είναι αναμφισβήτητα το καλύτερο πακέτο από την εμφάνιση του μηχανήματος μέχρι σήμερα(!!) αφού περιεχει ολόκληρο το ογκώδες manual των 16-bit εκδόσεων.

Δεν νομίζουμε ότι υπάρχουν πολλά πράγματα να προσθέσουμε σε ένα καλό παιχνίδι παρά μόνο ότι οι φίλοι των εξομοιωτών δεν πρέπει να το χάσουν, ούτε και οι υπολοιποι όμως αφού προβλέπετε ότι θα εναι το τελευταίο καλό παιχνίδι που βγαίνει για τον παλαίμαχο υπολογιστή.

Βιαστείτε λοιπόν τώρα αν δεν θέλετε να βρεθείτε να κοιτάτε τα άδεια ράφια...

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	69
ΠΛΟΚΗ	97
ΠΑΚΕΤΟ	99
ΑΝΤΟΧΗ	87
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	94
ΓΕΝΙΚΑ	92

DICK TRACY

Να ένα παιχνίδι που λόγω ονόματος και διαφήμισης θα περάσει -θα γίνει convertion δηλαδή- σε όλους τους υπολογιστές.

Η έκδοση για Amiga όπως είδαμε ήδη ήταν μάλλον σε άσχημο χάλι.

Για τον Amstrad όμως είχαμε πάντα ελπίδες (αφού η κατασκευάστρια εταιερία είναι γαλλική, και ως γνωστόν οι Γάλλοι γνωρίζουν τέλεια το μηχάνημα αυτό. Ετσι η έκδοσή του στον Amstrad δεν διαφέρει σε τίποτα !!! από αυτήν της Amiga, αν εξαιρέσουμε τις αρχικές εισαγωγικές οθόνες της δεκαεξάμπιτης, και την ανάλυση των γραφικών. Τα χρώματα είναι πολύ καλά στον 6128 όπως και η κίνηση των sprites.

Ευτυχώς όταν υπάρχουν πυροβολισμοί, αυτοί δεν απεικονίζονται σαν μια γραμμή από σφαίρες, αλλά σαν



μία σφαίρα, και αυτό διευκολύνει το παιχνίδι.

ΤΙΤΛΟΣ	DICK TRACY
HOUSE	TITUS
FORMAT	ALL FORMAT
ΤΙΜΗ	3.000
TEST	CPC 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

Το animation είναι σχετικά ικανοποιητικό, αλλά τα sprites (περισσότερο σε πράσινο μόνιτορ) παρόλο που είναι μεγάλα δεν έχουν ευκρινή χαρακτηριστικά. Οπως και στην Amiga έτσι και εδώ δεν υπάρχει scrolling αλλά η οθόνη ξανασχεδιάζεται μόλις φτάσετε στην άκρη της.



Δεν υπάρχει ταυτόχρονη μουσική μέσα στο παιχνίδι αλλά μόνο καλοί ήχοι.

Το σενάριο της ταινίας διατηρείται και ακολουθείται και σε αυτήν την έκδοση.

Μόνο που τώρα πιστεύω, πως το παιχνίδι είναι περισσότερο playable, αφού έχουν βελτιωθεί αρκετά στοιχεία περί του χειρισμού.

Σε σχέση μέ την έκδοση για 16-bit, αυτή του Amstrad είναι πιο προσεγμένη.

Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι είναι και καλή, αφού τα πάντα μέσα στο παιχνίδι κινούνται σε μέτρια επίπεδα, και το gameplay είναι επαναλαμβανόμενο.



ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΚΙΝΗΣΗ	78
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΠΛΟΚΗ	86
ΠΑΚΕΤΟ	89
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	81
ΓΕΝΙΚΑ	81



TIPS 'N' TRICKS



Αγαπητοί φίλοι, στόχος της στήλης αυτής είναι να σας βοηθήσει με κάθε δυνατό τρόπο (οδηγίες, συμβουλές, υποδείξεις) να ξεπεράσετε τα εμπόδια και τις δυσκολίες που συναντάτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια, έτσι ώστε να μπορέσετε να συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμένουμε και τη δική σας συμβουλή.

Στείλτε οτιδήποτε "κόλπα" ξέρετε και όχι μόνο για παιχνίδια) όποιον υπολογιστή κι αν έχετε και εμείς θα το δημοσιεύσουμε μαζί με το όνομα σας. Επίσης θα κληρώνονται δωράκια σε όσους στέλνουν τα καλύτερα και περισσότερα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να γράφεται από εσάς τους ίδιους!

Η διεύθυνση μας είναι:

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε.
Σπάρτης 75, 124 61
ΧΑΙΔΑΡΙ
Για τη στήλη
"TIPS 'N' TRICKS"



Τους παρακάτω κωδικούς για το παιχνίδι LEMMINGS, μας τους στέλνει ο φίλος μας Ρούβας Γιάννης



RATING FUN

LEVEL	CODE	LEVEL	CODE
2	IJJLDNCCCN	17	CAJHLFLBOT
3	NJLDLCADCY	18	IKHLFLCCDN
4	HNLHCIOECW	19	NJLNHCADOP
5	LDLCAJNFCK	20	HLFLCINEDS
6	LLBIKNLGCL	21	NNHCASNEDT
7	LCANNLDHCQ	22	FLCIKLLGDV
8	CIOLLDLICY	23	HCEONNNHDO
9	CEKHMDLJCO	24	CKNLLNHIDQ
10	MJHMDLCKCW	25	CEKHMNHJDV
11	OJOLHCELCM	26	MKHMFLCKDK
12	JMDLCINMCK	27	NJMFLCCLDW
13	OLHCAJLNCX	28	JMFLCINMDN
14	DLCICMNOLM	29	OFHCAKLNOT
15	LCANNMDPCS	30	FHCKJMMODM
16	CINNOLHQCY		



RATING TRICKY

LEVEL	CODE	LEVEL	CODE
2	CMOLMFNQDK	17	MCAOLMDPEL
3	CAJJLDMBEV	18	CIOLMDMQEV
4	MKJNLICCEJ	19	CAJJLFMBFY
5	NHLDMCEDEN	20	KJJLFMCCFT
6	JNLICMNEEO	21	OHLFMCADFN
7	LLICCJLFER	22	KNNICONEFV
8	EMCMJLLGEJ	23	LFMCEKLFFT
9	MCEOLLDHEW	24	FMCOKMLGFP
10	CONLLDMIEQ	25	ICEONNNHFR
11	CEKKOLIJEK	26	CINLLFMIFN
12	IKHMDMCKEW	27	CCJJMFMJFT
13	OIMDMCALEV	28	MJHMFMCKFM
14	JOLICMNMEX	29	OHMFMCALFW
15	OLICEKONES	30	IFMMCMOMFV
16	LICIJLMOER		

SEGA

Τα παρακάτω tips μας τα έστειλε ο αναγνώστης μας Αντώνης Χαζάπης.



ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD



Οταν στο τέλος κάποιας πίστας σας ζητήσει ένα ανθρωπάκι να παίξετε "πέτρα ψαλίδι χαρτί" κάντε το εξής: Την πρώτη φορά παίξτε το σχήμα του κεφαλιού, και την δεύτερη παίξτε οτι διάλεξε εκείνο την πρώτη φορά.





DOUBLE DRAGON

Για να βγάλετε τον γίγαντα με το μπλέ σορτσάκι, δίνετε μόνο μπουνιές. Με κλωτσιές υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να σας πιάσει, και τότε μόνο με πάνω ή κάτω του ξεφεύγετε.

AMIGA

☆ ΚΩΔΙΚΟΙ ΓΙΑ ΤΟ LARRY III απο τον Γιάννη Ρούβα

SHOP	PAGE	SHOW PASS
THE PANK FLAMINGO DISCO	2	
*	3	00741
*	5	55811
*	6	30004
THE COMEDY HUT/BEACH WATCH	8	
COMMUNITY CALENDAR	9	18608
ISLAND COMPUTER CEN./ /CHERRI TART CASINO/BIPPI	10	25695
*	11	32841
CHIP 'N' DALES/ /FREDDI'S FERAL BAR	12	00993
ISLAND VOODOO SUPPLY	13	
*	15	09170
DEWEY CHEATEM AND HOW	16	
WITCH DOCTOR	17	
PIGGI'S COFFEE SHOP	18	49114
*	19	33794
*	22	54482
FAT CITY 23		

ATOMIC ROBO-KID:

Στην εισαγωγή γράψτε TUESDAY14TH και το cheat mode θα ενεργοποιηθή.



Τα παρακάτω tipάκια μας τα στέλνουν οι Brain H. και τους ευχαριστούμε (παιδιά αγοράστε και κανένα original game, δεν είναι κακό)

VENUS

1) MANTIDS 2) CICADAS 4) PSYLLIDS 5) PIERIDS 6) SATYPID 7) LYCAENID 8) PYRALID 9) NOCTUID

BACK TO THE FUTURE II

Κάντε 'pause' και γράψτε " THE ONLY NEAT THING TO DO" και θα έχετε infinite supply.

KID GLOVES

F1 για pause και "RHIANNON" -start -press, F9 για να γίνεις αόρατος. F1 -cheat -press, F8 για κλειδιά και $10.000 cash -pause -cheat, F7 για next level.

PROPHECY THE VIKING CHILD

Imagitec - Jojo srn - Gustavus - Ninjasdl

SKIDS

Πατήστε ταυτόχρονα ALT + FIRE + L για levels ή ALT + FIRE + C για άπειρη ενέργεια



AMSTRAD

BATMAN THE MOVIE

Πατώντας τα πλήκτρα 1,9,0,E,D ταυτόχρονα, περνάτε στην επόμενη πίστα.

SUPER CUP

Επιτάχυνε κανονικά τις πέντε ταχύτητες, και πήγαινε με 80-90km. Αν κατεβάσεις σε τετάρτη, το κοντέρ θα φτάσει περίπου τα 190km.

BEACH VOLLEY



Οταν ο αντίπαλος κάνει σερβίς, πάτησε τα πλήκτρα K και P ταυτόχρονα. Κρατήστε τα πατημένα, και θα δείτε οτι ο πασαδόρος σας θα δώσει πάσα, η μπάλα θα πάει προς το μέρος του αντιπάλου, και θα πάρετε έναν πόντο.

AFTER THE WAR

Ξεκινάτε το παιχνίδι, και πατάτε ταυτόχρονα τα πλήκτρα ALT +B +1, για άπειρη ενέργεια στην πρώτη πίστα. Για την δεύτερη ALT+M+!, ο κωδικός της δεύτερης πίστας είναι 101069.



IBM PC



SPACE ACE

Την λύση αυτή την στέλνουν: Δημήτρης και Γιώργος Κουϊμηντζής.

1: 6,4,2	11: 8	21: 0,6
2: 2.8	12: 6	22: 0,2
3: 8,8	13: 8	23: 0
4: 6,6,6	14: 6	24: 8,2
5: 6,8	15: 4	25: 6,2
6: 0(INS)	16: 4	26: 4,4
7: 2,6	17: 6	27: 6
8: 2,4	18: 8	28: 6
9: 0	19: 0	29: 4
10: 8	20: 0	30: 6
		31: 4,6

Και παρακολουθείστε το φινάλε.

ATARI ST



LARRY III

Για full score στο Larry III, στο Comedy Hut, μπείτε μέσα και πλησιάστε την παρέα στο αριστερό τραπέζι (είναι οι προγραμματιστές!!). Τύπωσε TALK TO AL και FUCK YOU.
Αυτό θα σας δώσει τους 5 πόντους που λείπουν απο τη λύση του τεύχους 8.Οι 5 πόντοι απο τον Μάριο Ζαχαρόπουλο.



Τα παρακάτω tips μας τα στέλνει ο Νίκος Τσουρούνης



VENUS THE FLYTRAP

Οι κωδικοί είναι: MANTIDS, CICADAS, PSYLLIDS, PIERIDS, SATYRID, LYCAENID.
Επίσης για άπειρο χρόνο αντί για κωδικό γράψτε JUPITER, και για περισσότερη ενέργεια γράψτε PLUTO. Για τους τελευταίους κόσμους: SATYRID, LYCAENID, PYRALID, NOCTUID.



THE VICKING CHILD

Οι κωδικοί είναι: DENIS<E>, THE BLIZ, SHARKMAN, NYMHARSW.



THE STORY OF MELBA

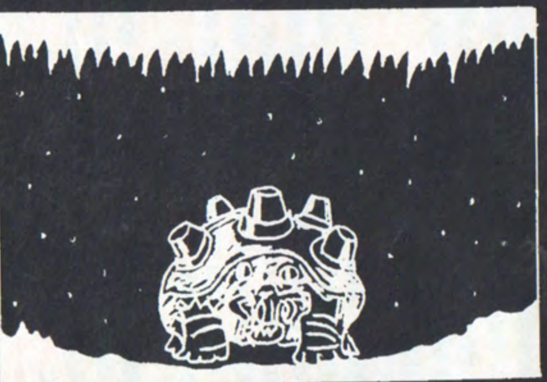
Οι κωδικοί είνια: YOTTHA, BEARBY, OCTOPY, DIABLO, GOTIUS.

MR HELI (συνέχεια από το προηγούμενο τεύχος)

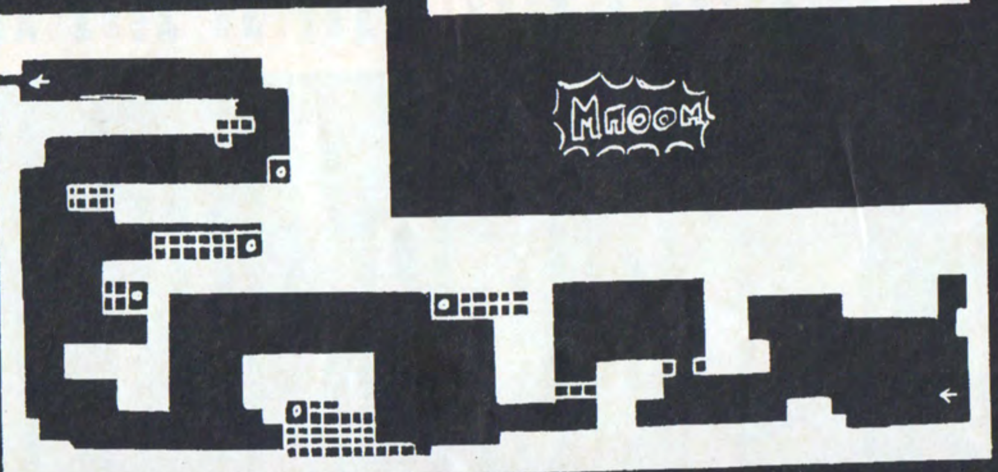
LEVEL 2 - STAGE 1



LEVEL 2 - STAGE 3



LEVEL 2 - STAGE 2





A = ΑΡΧΗ
T = ΤΕΛΟΣ

ΗΦΑΙΣΤΕΙΟ
ΟΠΛΟ
ΚΑΝΟΝΙ
ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΥΤΙΑ ΠΕΡΙΕΧΟΥΝ ΧΡΗΜΑΤΑ

ΣΧΕΔΙΑΣΗ : Β. ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ

SPACE ACE



Αγαπητοί φίλοι της στήλης, γειά σας !! Σήμερα θ'ασχοληθούμε με ένα παιχνίδι που όταν πρωτοπαρουσιάστηκε άφησε άφωνο πολύ κόσμο. Είναι το γνωστό πλέον Space Ace, του οποίου τα γραφικά και ο ήχος είναι από τα πιό καλά που έχουν εμφανιστεί ποτέ σε οθόνη υπολογιστή. Δεν συνέβαινε όμως το ίδιο και με τον άβολο τρόπο παιξίματος του παιχνιδιού που το καθιστούσε πανδύσκολο, και ήταν ουσιαστικά αδύνατο να προχωρήσεις πέρα από μερικές οθόνες στην αρχή. Να όμως που με τη πλήρη λύση που δημοσιεύουμε, θα καταφέρετε τελικά να ελευθερώσετε την αγαπημένη σας απο τα χέρια του μοχθηρού Borf !!

Σκηνή 1 : Ο Borf εμφανίζεται πετώντας προς το μέρος σας από το διαστημικό σταθμό, και θα πυροβολήσει με το lazer του τους βράχους γύρω σας. Ακριβώς πριν τον τρίτο πυροβολισμό πατείστε Δεξιά, και θα μετακινηθείτε πίσω από ένα μεγάλο βράχο. Ο Borf θα κτυπήσει τη κορυφή του βράχου, και πριν πυροβολήσει ξανά πατείστε Αριστερά. Θα μετακινηθείτε πίσω από ένα βράχο στο κέντρο της οθόνης, και πριν τον επόμενο πυροβολισμό, πατείστε Κάτω.

Σκηνή 2 : Καθώς ξεκινάτε σ'αυτή την οθόνη πατείστε Δεξιά, για να φύγετε από το πόδι της μηχανής. Κατόπιν πατείστε Αριστερά για να πάτε στο κέντρο της οθόνης. Το έδαφος αρχίζει να χαλάει, και μόλις γύρετε μπροστά πατείστε Αριστερά .Οταν έχει σηκωθεί το πόδι της μηχανής, πατείστε Αριστερά.

Σκηνή 3 : Οταν τα διαστημόπλοια αρχίσουν να πυροβολάνε πατείστε Κάτω, και μόλις τρέξετε κατά μήκος του μονοπατιού, πατείστε Πάνω για να τρέξετε στο σκάφος σας.

Σκηνή 4 : Θα δείτε το σκάφος του Dexter να πετά πάνω στην οθόνη, και μετά να κατευθύνεται διαγώνια προς τον διαστημικό σταθμό. Οταν το σκάφος είναι έτοιμο να χαθεί πίσω απ'το ψηλό κτίριο, πατείστε Πάνω.

Σκηνή 5 : Οταν εμφανιστεί το τέρας, απλά πατείστε Fire για να το διαλύσετε.

Σκηνή 6 : Πατείστε Δεξιά για να επανακτήσετε την ισσοροπία σας, και μετά Πάνω για να ξεφύγετε προς την ελευθερία.

Σκηνή 7 : Πατείστε Δεξιά για να πηδήξετε πανω στη κινητή πλατφόρμα, και μόλις προσγειωθείτε πατείστε πάλι Δεξιά για να σωθείτε.

Σκηνή 8 : Οταν πρωτομπείτε σ'αυτή την οθόνη πατείστε Κάτω και μετά Δεξιά για να πηδήξετε μέσα από το στόμα του τέρατος, και συνεχείστε στο μονοπάτι.

Σκηνή 9 : Αυτή η σκηνή είναι σαν αντίγραφο από καθρέπτη με τη προηγούμενη. Ετσι λοιπόν, πατάτε Κατω και μετά Αριστερά για να ξεγελάσετε το τέρας.

Σκηνή 10 : Αυτή τη φορά το τέρας πιάνει το πόδι σας με τα







πλοκάμια του, οπότε αμέσως πατάτε Fire για να το σκοτώσετε.

Σκηνή 11 : Εδώ περιμένετε μέχρι να εμφανιστούν δύο μπλε γάτες πίσω σας. Οταν γίνει αυτό, απλά πατείστε Πανω για να προχωρήσετε.

Σκηνή 12 : Τώρα τρέχετε κάτω σ'ενα διάδρομο. Οταν δυό σκυλιά αρχίζουν να έρχονται προς το μέρος σας, πατείστε Πάνω για να ξεφύγετε.

Σκηνή 13 : Ακόμα τρέχετε. Οταν φτάσετε στο σημείο που ενώνονται τα δύο μονοπάτια πατείστε Δεξιά για να συνεχίσετε το τρέξιμο σας.

Σκηνή 14 : Οταν φτάσετε στο μέσον αυτής της οθόνης και αρχίζετε να σταματάτε για να δείτε τι γίνεται πίσω σας, πατείστε Πάνω.

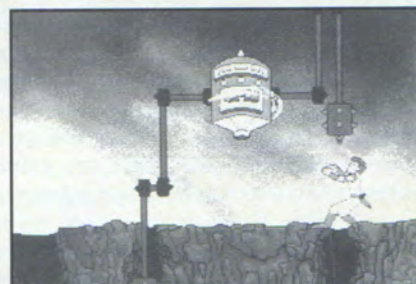
Σκηνή 15 : Στέκεστε ανάμεσα στα δυό robot του Borf. Οταν αρχίζουν να σηκώνουν τα όπλα τους, πατείστε Δεξιά.

Σκηνή 16 : Πατείστε Αριστερά για να αποφύγετε την ενεργειακή ακτίνα.

Σκηνή 17 : Και εδώ πατάτε Αριστερά την ώρα που τρέχετε προς το πάνω μέρος της οθόνης.

Σκηνή 18 : Οταν έχετε σχεδόν φτάσει προς το τέλος του περάσματος, πατείστε Δεξιά.

Σκηνή 19 : Οπως πλησιάζετε τη σκάλα



που οδηγεί στο κέντρο ελέγχου του Borf, πατείστε Πάνω.

Σκηνή 20 : Οταν ο Borf επιτεθεί πατείστε Fire, και μετά όπως γυρνάει για να σας κλωτσήσει πατείστε Δεξιά.

Σκηνή 21 : Πατείστε Fire και συνεχίστε.

Σκηνή 22 : Ξανά Fire, μόνο που αυτή τη φορά θα βρεθείτε στη πλάτη σας, οπότε πατάτε Δεξιά.

Σκηνή 23 : Αμέσως πατείστε Fire, και όταν αυτός κλωτσήσει πατείστε Κάτω και περνάτε ανάμεσα απ'τα πόδια του.

Σκηνή 24 : Πίσω στη πλάτη σας ξανά, και πατάτε Fire.

Σκηνή 25 : Μόλις επιτεθεί ο Borf, πατείστε Πάνω και μετά πατείστε Κάτω.

Σκηνή 26 : Εδώ πατάτε Δεξιά για να τρέξετε πίσω από τον Borf, και μετά πατείστε Κάτω για να σκαρφαλώσετε στη πλάτη του.

Σκηνή 27 : Μικρά μπλε πλάσματα αρχίζουν να σκαρφαλώνουν πάνω στον Borf για να τον ελευθερώσουν από τον Dexter.

Περιμένετε λοιπόν να σας πλησιάσουν όσο πιό κοντά γίνεται, και μετά πατάτε Αριστερά για να πιαστείτε από το σκοινί.

Σκηνή 28 : Αφήστε τον Dexter να πέσει πάνω στο δίσκο, και μετά πριν αυτός βουλιάξει μέσα στη λάβα, πατείστε Δεξιά.

Σκηνή 29 : Τώρα τρέχετε κατά μήκος ενός μονοπατιού. Για να αποφύγετε τον θάνατο από τις ακτίνες Infanto, πατείστε Δεξιά όταν αυτές κτυπήσουν το μονοπάτι.

Σκηνή 30 : Η ακτίνες ξανακτυπάνε το μονοπάτι, οπότε πατάτε Αριστερά για να συνεχίσετε το τρέξιμο σας.

Σκηνή 31 : Βλέπετε τώρα τον Dexter να τρέχει κατά μήκος του μονοπατιού με τους καθρέπτες, και καθώς οι ακτίνες κτυπούν το μονοπάτι πατείστε Αριστερά για να ξεφύγετε από το δρόμο τους.

Σκηνή 32 : Καθώς μπαίνετε σ'αυτή την οθόνη πατείστε Αριστερά και αμέσως μετά Δεξιά, για να ανακλάσετε την ακτινοβολία με τον καθρέπτη και να εξοντώσετε τον Borf.
Ο κόσμος μπορεί να κοιμάτε πάλι ήσυχος, μια και το μέγεθος του Borf δεν του επιτρέπει άλλες απειλές προς την ανθρωπότητα !!!

Δεν έχει περάσει πολύ καιρός που δώσαμε αρκετές συμβουλές στους φίλους του Falcon, ενός πολύ καλού πράγματι simulator. Σήμερα, σειρά έχουν οι φίλοι του Fighter Bomber, οι οποίοι και με το δίκιο τους δεν πρέπει να μείνουν παραπονεμένοι !!! Αλλωστε, αυτό που κάνει αρεστό το Bomber στους οπαδούς του είναι η ευκολία παιξίματος του, που παρά την (φαινομενικά) αργή κίνησή του αποτελεί σημαντικό προτέρημα σε σχέση με τις δυσκολίες που παρουσιάζουν άλλα παρόμοια προγράμματα στο χειρισμό τους. Φορέστε λοιπόν το αεροπορικό σας μπουφάν, διαλέξτε κάποιο βομβαρδιστικό της αρεσκείας σας, και φύγαμε....



ΠΡΟΣΓΕΙΩΣΗ

Ας ξεκινήσουμε με το τέλος κάθε πετυχημένης αποστολής, την προσγείωση !!! Ασχετα με την προαναφερόμενη γενική ευκολία του προγράμματος, η προσγείωση είναι μιά δύσκολη υπόθεση. Υπάρχουν κάμποσοι τρόποι γιά να κάνετε μιά πετυχημένη προσγείωση, και εμείς εδώ θα σας αναφέρουμε έναν απο αυτούς. Πετάξτε κατευθείαν πρός τη βάση, και όταν έχετε πλησιάσει στα τέσσερα χιλιόμετρα στρίψτε το αεροπλάνο στην αντίθετη κατεύθυνση. Πατείστε το κουμπί για να έχετε την πίσω όψη, και ευθυγραμμιστείτε με τον αεροδιάδρομο (να είναι στο κέντρο). Να πούμε εδώ ότι όταν κάνετε αυτές τις ενέργειες πρέπει να πετάτε σ'ενα ύψος γύρω στα χίλια πόδια. Κάντε την επιτάχυνση γύρω στο 50% και στρίψτε το αεροπλάνο μισό κύκλο. Αν είσαστε μερικές μοίρες έξω απ'την πορεία σας, αυτό διορθώνεται εύκολα. Κατεβάστε τις ρόδες, και αρχίστε την κάθοδο. Οταν φτάσετε πάνω από τον αεροδιάδρομο φέρτε το ύψος σας στα πενήντα πόδια, και πατείστε τα airbrakes. Σηκώστε ελαφρά τη μύτη του σκάφους προς τα πάνω ώστε ν'ακουμπήσουν πρώτα οι πισω τροχοί στο έδαφος, πατείστε τα φρένα και κλείστε τις τουρμπίνες. Αυτό ήταν όλο !!!...

ΠΑΘΗΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Κατ'αρχήν παθητικούς στόχους εννοούμε αυτούς που δεν ανταποδίδουν τα πυρά (ραντάρ, γέφυρες, κλπ). Με αυτούς τους στόχους δεν πρέπει να συναντήσετε δυσκολίες. Μια καλή αναγνώρηση της περιοχης και κάμποση εξάσκηση θα βοηθήσουν πολύ. Ιδιαίτερη εξάσκηση χρειάζεται στους ελεύθερους βομβαρδισμούς. Μπορεί η δουλειά να γίνεται πιό εύκολα με τους Maverick, αλλά στις τελευταίες αποστολές υπάρχουν μερικοί στόχοι που δεν επηρεάζονται από αυτούς τους πυραύλους.

ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Επιθετικοί στόχοι. Εδώ είναι που αρχίζουν τα δύσκολα !! Αυτοί οι στόχοι συνήθως έχουν καλή αερο-

BOMBER





πορική κάλυψη, συν κάμποσες συστοιχίες από πυραύλους SAM. Ας ξεκινήσουμε λοιπόν με τα επίγεια κακά. Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε είναι να βγάλετε εκτός μάχης τα ραντάρ. Ετσι, και η ακρίβεια των βολών θα μειωθεί σημαντικά, και η συχνότητά τους επίσης.

Γιαυτή τη δουλειά το καλύτερο όπλο είναι η αντι-ραντάρ οβίδα HARM. Δεν χρειάζεται να λοκάρετε πάνω στο στόχο, απλά η οβίδα πάει από μόνη της στη πιό κοντινή πηγή ακτινοβολίας. Η επόμενη σας κίνηση έχει να κάνει με την επιθετικότητα των εχθρικών μαχητικών. Αν η εναέρια κάλυψη δεν είναι τόσο μεγάλη, αποτελειώνετε τους υπόλοιπους στόχους προσέχοντας ταυτόχρονα και τη πλάτη σας.

Οταν τελειώσετε με όλους τους στόχους πατάτε τα afterburners και μην σας είδανε !!! Υπάρχει ένα σημαντικό πράγμα πού δεν πρέπει να ξεχνάτε.

Εχετε στον έλεγχό σας ένα βομβαρδιστικό και όχι ένα επιθετικό αεροπλάνο.



Τα εχθρικά αεροσκάφη έχουν καλύτερα όπλα για να σας πολεμήσουν, και περισσότερες δυνατότητες σχετικά με το δικός σας αεροπλάνο την ώρα της μάχης. Μόνο σε περίπτωση που πετυχαίνετε ένα καλό και γρήγορο λοκάρισμα, αξίζει το κόπο να καθήσετε και να πολεμήσετε. Ειδικά στις τελευταίες αποστολές ειναι όπου φύγει-φύγει προς τη βάση σας !! Βέβαια αν η περίπτωση απαιτεί μάχη, τότε να τι μπορείτε να κάνετε για καλύτερα αποτελέσματα.

Ανεβείτε όσο πιό ψηλά μπορείτε και βουτείξτε πάνω στον εχθρό, έχοντας με αυτόν τον τρόπο αποκτήσει μεγαλύτερη ικανότητα για μανούβρες και ταχύτητα. Από την άλλη πλευρά, αυτός που σας επιτίθεται από χαμηλότερο ύψος και προς τα πάνω, έχει να ανταπεξέλθει σε ισχυρές δυνάμεις G, και χαμηλή ταχύτητα.

Σωστή εκμετάλλευση αυτών των παραγόντων, μπορεί να σας χαρίσει την επιθυμητή νίκη και υπεροχή.

ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΓΙΑ ΒΟΜΒΑΡΔΙΣΜΟΥΣ

Θα τελειώσουμε με τις συμβουλές μας, λέγοντας σας πως θα πετύχετε πιό εύκολα τους επίγειους στόχους. Πλησιάζετε από χαμηλά, με ταχύτητα γύρω στα εξακόσια knots και ύψος περίπου διακόσια πόδια. Οταν είσαστε σχεδόν στη κορυφή του στόχου τραβείξτε τη μύτη του σκάφους προς τα επάνω και ελευθερώστε τη βόμβα. Με κάμποση εξάσκηση τα πράγματα θα σας φανούν πολύ πιό εύκολα απ'ότι τη πρώτη φορά. Επίσης, επειδή χρειάζεται να πετάτε σε χαμηλό ύψος για να πετύχετε αυτό τον βομβαρδισμό, αποφεύγετε την έγκαιρη ανακάλυψη σας από τα εχθρικά ραντάρ. Το κατάλληλο όπλο γι'αυτές τις περιπτώσεις είναι η Cluster Bomb. Καλές μονομαχίες, καλούς βομβαρδισμούς, και καλές αποστολες !!! Μαζί θα τα ξαναπούμε στο επόμενο τεύχος. Εσείς σίγουρα θα έχετε πολλά να κάνετε μέχρι τότε !!!





Γειά και χαρά σε όλους τους φίλους αυτής της στήλης. Και αυτό τον μήνα το μαγαζάκι μας έχει να σας προσφέρει πολλές πολλές εκπλήξεις. Αρχίζοντας με τον μηνιαίο διαγωνισμό μας, τους χάρτες για τις πόλεις του Bard's Tale II, spell για τα Bard's Tale I, bloodwych, Mean street και πολλά πολλά Spell που σίγουρα θα σας φανούν χρήσιμα. Τα γραμματά σας μπορείτε να τα στείλετε στο : USER, Σπάρτης 75, 12461, Χαϊδάρι, Γιά την στήλη "SPELL SHOP".

SPELL SHOP

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

ΑΠΡΙΛΙΟΣ '91

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Το μαγαζάκι μας για αυτό το μήνα σας έχει και άλλη μια έκπληξη, έναν διαγωνισμό. Οποιος από εσάς μας στείλει την πιό ολοκληρωμένη λύση για το γνωστό σας " DEJA VU" θα κερδίσει ένα παιχνίδι της αρεσκείας του για το format του υπολογιστή του. Στείλτε τις λύσεις σας μέχρι 25 Μαΐου, στη διεύθυνση :



ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER,
ΣΠΑΡΤΗΣ 75,
12761, ΧΑΙΔΑΡΙ,
ΓΙΑ ΤΟΝ " ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ
ΤΟΥ SPELL SHOP ".

ULTIMA IV.

QUEST OF THE AVATAR.

(Β' μέρος και τελευταίο)



Ο φίλος μας Χρόνης Τζιτζιμπάσης από την Λάρισα μας στέλνει κάποια ωραία spell για το πολύ γνωστό μας παιχνίδι Ultima IV. Ζητάει όμως και την βοηθειά σας.

Οπου υπάρχει ??? στο κείμενο ο φίλος μας Χρόνης ζητά την βοηθειά σας. Οποιος αναγνώστης γνωρίζει κάτι μπορεί να μας γράψει.

TA SPELLS

Κατέχω τα εξής:

Q-Quickness = Ash, ginseng, garlic, silk, pearl, root.
R-Resurrect = Ash, gindeng, garlic, silk, moss, root.
S-Sleep = Ash, gindeng, garlic, silk, moss, pearl, root.
G-Gate = Ash, pearl, Root.
M-Magic Missile = Ash, pearl.

Αν ξέρετε τα regents για τα αλλα μην διστάσετε στείλτε τα.

STONES

1) Orange: (sacrifice) : use in the altars of love and courage. Βρείτε την στο Dungeon ??

2) Green: (Justice): χρήση στα Altar room of ?? και ??. Βρείτε την στο Dengeon Wrong.

3) Yellow: ?? : στα ?? και ??. Βρείτε την στο Dungeon olespite.

4) Purple: ?? : στα alter room of truth and courage. Ρώτα στο Ταρ στο Trinsic για το που θα την βρείς.

5) Blue: (Honesty) : Χρήση στα Alter room of ?? και ??. Βρείτε την στο Deceit.

6) Red: ?? : στα Alter room of courage and love. Βρείτε την στο destart.

Την χρειάζεστε για να βρείτε το 3ο μέρος κάποιου κλειδιού για την πύλη της ABUSS.

7) White: (Spirituality) : στα Alter room of truth and courage. Βρείτε την στο ??. Ρωτήστε το φάντασμα του ISAAK που στοιχειώνει στο πανδοχείο (inn) του Skara brae.

EXTRA TIP

1) Κάντε meditation στα shrine της Horesty, compassion και Valor για 3 cycles για να ξέρετε πως θα εισχωρήσετε στην Abyss.

2) . Ρωτήστε τον Nostro για το Rune of Valor.

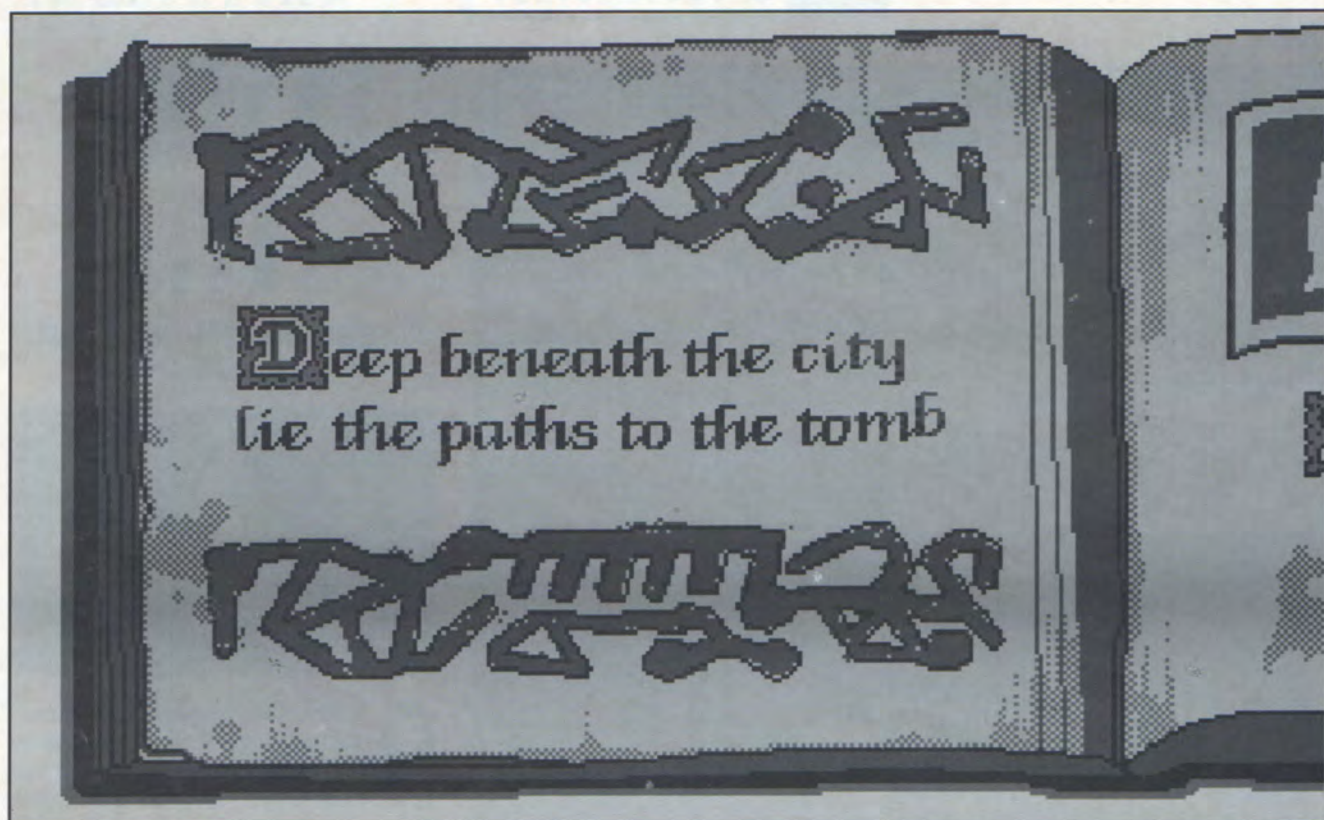
3) Αναζητήστε to Mantra of justice και την green stone στο Dungeon Wrong.

4) Το Altar room του Destart συνδέει το Destart με τα covetous, shame και Hythloth.

5) Η Lock Lake είναι στο Cove.

6) Να επισκέπτεσε τον Seer Hawkwind συχνά και να κάνεις χρήση της σοφίας του για να βοηθήσεις τον εαυτό σου και τις αρετές σου. Κάθε φορά που είσαι έτοιμος ο Seer σου το λέει και τότε πρέπει να πάς σε κάποιο Shrine και να ζητήσεις να κάνεις Elevation για 1-3 cycles ανάλογα (συνήθως 3). Κάθε φορά που γίνεται αυτό γίνεσαι κομμάτι κομμάτι ένας AVATAR. Τότε θα είσαι έτοιμος για να αναζητήσεις το CODEX.

7) Για να φτάσεις στην τελική αναμέτρηση με το κακό πρέπει: α)Να κάνεις Elevation σε όλα τα Shrines (8 τις αρετές, όχι της prides, β)να έχεις το κλειδί των τριών κομματιών γ)να κατέχει/γνωρίζει το αγνό AXIOM και δ) την passage word.



LARRY III

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΣΤΙΣ ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Ο φίλος Νίκος Μανουσέλης που έχει κάνει έντονη την παρουσία του στην στήλη του Speel Shop μας στέλνει τις απαντήσεις στις ερωτήσεις που μας εμφανίζονται στην αρχή του Larry III.
Οπως μας λέει ο ίδιος έχυσε πολύ ιδρώτα τον ευχαριστούμε.
Οι ερωτήσεις είναι περιληπτικά δοσμένες.

Jack Benny's Chanffer...	A...B...C(σ)...D
"Who threw the ovevalls...	A...B...C...D(σ)
You won't have to kick...	A...B...C(λ)...D(λ)
Candy is candy but...	A(λ)...B(λ)...C...D
Abbie Hoffman wrote...	A(λ)...B...C(λ)...D
Lizzy Borden gave her mather...	A(λ)...B... C(λ)...D
The five Marx Brothers...	A...B(σ)...C...D
Pesticide...	A...B...C(σ)...D
An oil glut is...	A(λ)...B...C(λ)...D
A philanthropist is...	A(σ)...B...C...D
Who fought the battle of Bulge...	A(λ)...B...C...D
Mohamed Ali was Known...	A(σ)...B...C...D
Marijuana has never been called...	A...B...C...D(σ)
Who never won the Nobel Peace...	A...B...C...D(λ)
In the spanish war, the...	A...B...C(σ)...D
Spiro Agnew...	A...B...C(σ)...D
In 1980 Americans supported...	A...B...C...D(σ)
In the mid 70's you had the dry...	A...B(σ)...C...D
A square root...	A(σ)...B...C D
Senile people...	A...B...C...D(σ)
Henry "Hank"...	A(σ)...B...CAD
Acupucture...	A...B...C...D(σ)
If you inhaled Agent Drange...	A(σ)...B...C...D
A condominium...	A(λ)...B...C...D(λ)
Which was not a 60's group...	A...B...C...D(σ)
The trilateral Comission is...	A(λ)...B...C...D
Two famous sex researchers...	A...B(σ)...C...D
..."Brown is Board of education...	A...B(σ)...C...D
Canasta is...	A...B...C(σ)...D
....A.R.Y.N...	A...B...C...D(σ)
..."Naked Lunch"...	A...B...C...D(σ)
Artificial insemination...	A...B...C(σ) D
Artificial intelligence...	A(σ)...B...C...D
The author of this game...	A...B...C...D(σ)
Michail Baryshnikov is...	A...B...C(λ)... D(λ)
Who died in love story...	A(σ)...B...C...D
A philatelist...	A...B...C...D(σ)
Comedians often play in...	A...B...C(σ)...D
Ask any mermaid...	A...B...C(λ)...D(λ)
Charles Dickens Wrote...	A...B(σ)...C...D



A B C D E N O P Q F G H I J K L M

1. Turn on APU (switch L).
2. Pump oil pressure handle (C) three times.
3. Turn on fuel pump (switch Q).
4. Switch to tank with fuel in it (J).
5. Turn on both magnetos (I), push switch to far right position.
6. Pull throttle out (E).
7. Switch ignition on (O).
8. When APU meter (B) reaches 300, press ignition button (N).

LARRY II

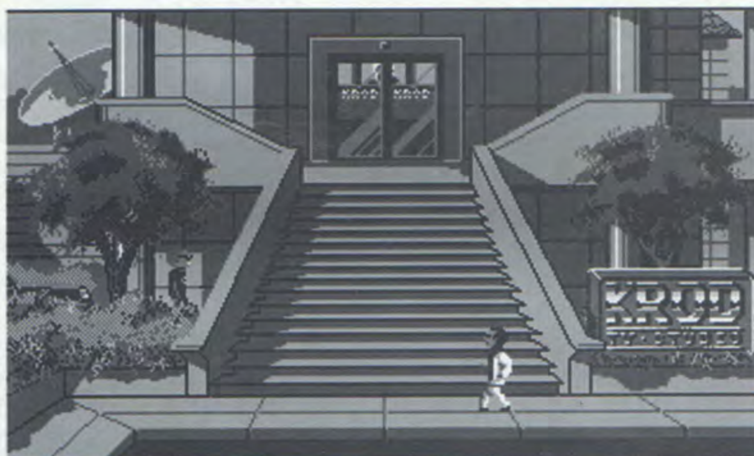
Η λύση του Larry II. (Α' ΜΕΡΟΣ)

Μας την ζήτησε ο φίλος Χρήστος Μπακατσέλος και η παρέα του, από το Γαλάτσι.

LOOK, μπείτε στο γκαράζ και κοίτα στο δεξιό τοίχο. LOOK, GET DOLLAR. Προχωρήστε βόρεια και δεξιά. Μόλλις το αεροπλάνο περάσει LOOK MAN. Τώρα πηγαίντε στο Quikie Mart. Μπείτε μέσα και LOOK, LOOK LOTTERY MACHINE, BUY TICKET. Βγείτε και στον φράχτη LOOK HOLE. Πηγαίντε στο στούντιο της τηλεόρασης. Μέσα στην υπάλληλο, LOOK WOMAN, SHOW TICKET. Σας λέει τα νούμερα που κερδίζουν, όταν σας ρωτήσει τα νούμερα τυπώστε αυτά που σας είπε. Προχωρήστε βόρεια και στον καναπέ SIT, κάποια στιγμή θα σας φωνάξουν από την αριστερή πόρτα τότε STAND. Μπείτε στο δωμάτιο. Εκεί γίνετε ένας διαγωνισμός που κερδίζετε μια κρουαζιέρα. Γυρίστε και πάλι στον καναπέ και SIT. Τώρα σας φωνάζουν από την δεξιά πόρτα, STAND. Κερδίζετε ένα τσέκ. Βγείτε τώρα και πηγαίντε στο κατάστημα με τα ρούχα, μπείτε μέσα και LOOK, GET SWIM SUIT, LOOK WOMAN, PAY MONEY. Τώρα πηγαίντε στο κουρείο και στην καρέκλα SIT. Αφου τελειώσετε πηγαίντε στο Swabs Drugs. Μπείτε μέσα και στο τελευταίο αριστερά ράφι, LOOK SHELVES, GET SUNSCREEN, PAY MONEY. Τώρα πηγαίνετε και πάλι στο Quickie Mart. Μπείτε μέσα και USE SODA DISPENSER, PAY MONEY. Βγείτε και πηγαίνετε στο μουσικό κατάστημα. Μπείτε μέσα και στην κοπέλα LOOK GIRL, TALK GIRL. Φυγέτε, ξαναγυρίστε στην αρχική οθόνη και LOOK BIN, SEARCH BIN, GET PASSPORT. Πηγέναιτε τώρα στο κρουαζιερόπλοιο, στον έλενχο SHOW TICKET.

Πλοίο.

Το πλοίο έχει ξεκινήσει. Πηγαίνετε στο κουρείο του πλοίου και SIT. Βγείτε και πηγαίνετε στο μπάρ του πλοίου, εκεί LOOK, GET SPINACH DIP. Αφου φύγετε από το μπάρ πηγαίνετε στο δωμάτιο σας, εδώ LOOK, LOOK NIGHTSTAND, GET GRUIT. Στην πόρτα που βρίσκετε δεξιά OPEN DOOR. Μην μπείτε και άλλο μέσα αλλά ακούστε τι θα σας πεί, βγείτε και ξαναμπείτε κλείνοντας και ανοίγοντας την πόρτα. Τώρα το δωμάτιο είναι άδειο. Τώρα LOOK, LOOK NIGHTSTAND, OPEN STAND, LOOK IN STAND, GET KIT, γυρίστε στο δωματιό σας και κλείστε την πόρτα. Τώρα WEAR SWIMSUIT. Αφού το φορέσετε πηγαίνετε στην πισίνα. Στην πισίνα υπάρχει μια άδεια ξαπλώστρα, πλησιάστε την και USE SUNSCREEN, SIT μετά από λίγο STAND, μπείτε μέσα στην πισίνα και SWIM, στο κέντρο περίπου της πισίνας DIVE, στο μπάτο της πισίνας βλέπετε ένα bikini top, GET BIKINI TOP, βγείτε στην επιφάνια και στην σκάλα GET OUT, USE SUNSCREEN. Γυρίστε στο δωματιό σας και CHANGE CLOTHES. Αφού φορέσετε τα ρούχα σας πηγαίντε στην καμπίνα του καπετάνιου. Προχωρήστε όσο πιό δεξιά μπορείτε και LOOK, LOOK CONSOLE, LOOK TERMINALS, LOOK LEVER, TURN LEVER, τώρα βγείτε προσεκτικά και πηγαίνετε στην βάρκα, εκεί GO IN BOAT, THROW DIP, WEAR WIG. Μετά από μέρες φτάνετε στο νησί, αφού βγείτε στην παραλία πηγαίνετε δεξιά και TALK TO WOMAN, μην την ακολουθήσετε όμως, περιμέντε λίγο και μετά φύγετε.



Ζούγκλα.

Στην μέση περίπου της οθόνης κάντε LOOK, LOOK VEGATION, LOOK FLOWERS, GET FLOWER. Μετά βρίσκεστε στο ρεστοράν, TALK MAN, SIT, όταν σου ετοιμάσουν το τραπέζι SIT αλλά μην φάς, STAND και στον μπουφέ LOOK BUFFET, GET KNIFE. Φυγέτε, φτάνετε στο ξενοδοχείο. Στο αριστερό κομοδίνο LOOK, GET MATHES, μπείτε μέσα στην τουαλέτα και LOOK, GET SOAP. Φεύγετε και πηγαίνετε στο κουρείο εκεί SIT. Βγαίνοντας στην παραλία πηγαίνεται δεξιά, πάνω στους βράχους υπάρχει ένα μαγιό, LOOK, GET BIKINI BOTTOM. Ξαναγυρίστε στο ξενοδοχείο. Πηγαίντε πάνω και δεξιά ώστε να μην φαίνεστε και WEAR BIKINI, PUT THE SOAP IN THE BIKINI TOP. Τώρα έτσι όπως είστε πηγαίντε στο κουρείο και SIT. Αφού βγείτε από το κουρείο πηγαίντε στην παραλία, αυτή τη φορά προχωρήστε πρός τα αριστερά. Αφού περάσετε τους πράκτορες χωρίς να καταλάβουν ότι είστε εσείς λόγο της μεταμφίεσης διασχίστε το μονοπάτι. Αμέσως μόλις σας εμφανιστεί το μύνημα ότι σταμάτησες για λίγο WEAR CLOTHES. Στο αεροδρόμιο στους δύο Krisna GIVE FLOWER, μπείτε μέσα. Τώρα προχωρήστε αριστερά και μετά βόρεια. Μπείτε στο κουρείο και LOOK WOMAN, SIT. Βγαίτε και πηγαίντε δύο οθόνες δεξιά, στον άνδρα LOOK, LOOK MAN, TALK MAN,SHOW PASSPORT. Πηγαίντε δεξιά και καθήστε μπροστά στην ταινία αποσκευών. Σε κάθε βαλίτσα που περνά κάντε GET BAG. Η 12η βαλίτσα έχει βόμβα. Αφού σκάσει και φύγουν όλοι από την ουρά πλησιάστε τον υπάλληλο και BUY TICKET. Πηγαίντε δεξιά και στον άντρα TALK TO MAN, SHOW PASSPORT. Πηγαίντε άλλες δύο οθόνες δεξιά. Στο μπάρ LOOK, READ SIGN, BUY FOOD, LOOK IN PLATE, GET PIN. Δεξιά σου υπάρχουν κάποια μηχανήματα πλησιάστε και USE MACHINE. Τώρα μπορείτε να ανέβετε τις σκάλες. Βρίσκεστε στην αίθουσα αναχώρησεις LOOK, LOOK COUNTER, GET PAMPHLET, στον άνδρα TALK TO MAN, SHOW TICKET. Μπείτε μέσα στο αεροπλάνο και καθήστε, εδώ GIVE PAMPHLET, LOOK, GET BAG, STAND. Πηγαίντε στο πίσω μέρος του αεροπλάνου, προχωρόντας κάτω και δεξιά. Εδώ WEAR PARACHUTE, LOOK DOOR, PICK LOCK, TURN HUNDLE, OPEN DOOR, OPEN PARACHUTE.

BIT-72*

THE BEST GAME CONSOLES









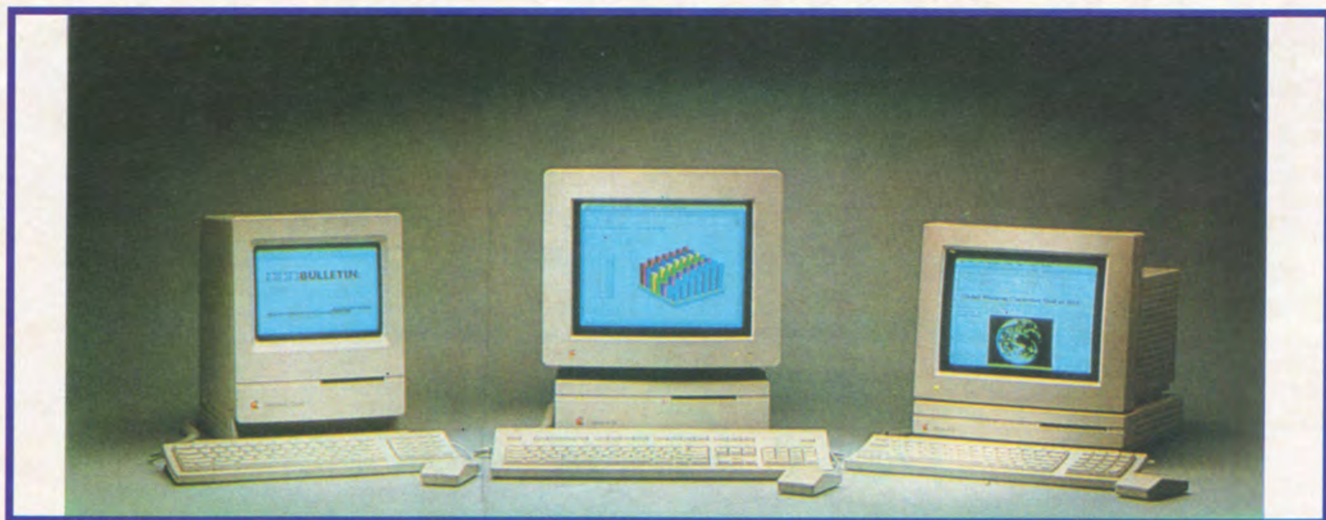
ΛΙΑΝΙΚΗ ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ
23.950 ΜΕ Φ.Π.Α.

- ✓ ΓΡΑΦΙΚΑ ARCADE
- ✓ STEREO ΗΧΟ
- ✓ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΑΠΟ 100 GAMES
- ✓ DOUBLE DRAGON, BATMAN
- ✓ ROBOCOP
- ✓ ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ
- ✓ 6 ΜΗΝΕΣ ΕΓΓΥΗΣΗ

BIT-72 GAME CONSOLE*
ΣΥΝΔΕΣΤΕ με TV ή Monitor
και απολαύστε ατελείωτες
ώρες ψυχαγωγίας σπίτι σας

*NINTENDO COMPATIBLE

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ
Greek SOFTWARE
ΠΡΙΓΚΗΠΟΝΝΗΣΩΝ 28
ΤΗΛ. (01) 6448505, 6443759 - FAX (01)-6442412



ΤΑ ΜΗΛΑ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟ ΔΕΝΤΡΟ!

Παρουσιάζοντας τους νέους υπολογιστές της Apple Computer Inc.®

ΤΟΥ Ρ. ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ

Τα τελευταία χρόνια έχουν πέσει πολλά «σύνορα». Εκτός απο τα πολιτικά, οικονομικά, πολεμικά γεγονότα (τα οποία δεν επιραιάζουν τους φοβερούς Users που διαβάζουν USER) τι θα μπορούσε να σας ταράξει και να σας ανυσηχήσει (Ειδικά αυτούς τους Users που έχουν Amiga, Atari ST ή Archimedes);

Οι νέα σειρά υπολογιστών της Apple® που εκτός απο τα φοβερά χαρακτηριστικά τους, το ίδιο φοβερή είναι και η τιμή τους!

Ναι πλέον ανήκουν στο παρελθόν οι ημέρες που προσπαθούσαμε να πιάσουμε τα μήλα που κρέμοταν πάνω απο την μηλιά και δεν τα καταφέρναμε.

Τώρα αυτά τα μήλα έχουν πέσει στο έδαφος και μπορεί να τα μαζέψει ο οποιοσδήποτε (με μερικές εκατοντάδες χιλιάδες στο καλάθι του!). (Ρε τον.... τι παρομειώσεις σκέφτομαι τσ! τσ! τσ!).

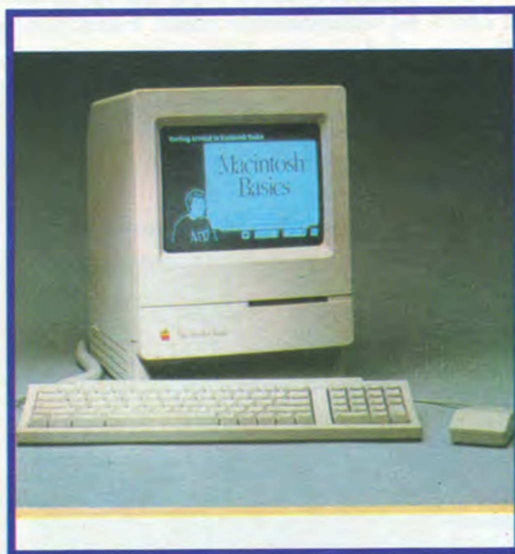
Το USER πάντα πρωτοπόρο, είχε για λίγες ημέρες στη διάθεση του τα νέα μοντέλα της Apple® και πιό συγκεκριμένα: τον Macintosh Classic, τον Macintosh LC και τον Macintosh II si. Απολαύστε τα!

ΓΕΝΙΚΑ

Πριν σας παρουσιάσω τα νέα μοντέλα θα ήθελα να σας πω μερικά χαρακτηριστικά των μηχανημάτων Apple Macintosh, τα οποία τα έκαναν να ξεχωρίζουν απο τον υπόλοιπο (εκείνα τα χρόνια) πράσινο κόσμο (του MS-DOS). Καταρχήν ήταν τα μοναδικά μηχανήματα που είχαν ποντίκι, γιατί το λειτουργικό τους ήταν,(είναι και θα είναι) γραφικό (πως λέμε Workbench, GEM κ.τ.λ.). Ήταν οι πρώτοι υπολογιστές που έφερναν επάνω τους πραγματικές γραμματοσειρές και ο χρήστης μπορούσε να τις δεί στην οθόνη του, μέσα απο οποιοδήποτε πρόγραμμα. Το λειτουργικό τους και η λογική των προγραμμάτων ήταν και είναι τόσο εύκολα (με την χρήση του ποντικιού), που μαθένοντας το λειτουργικό, ήξερες να χρησιμοποιείς το 60% των προγραμμάτων (και κατά συνέπεια δεν χρειάζεται να θυμάσαι εντολές και συντάξεις κ.τ.λ. μειώνοντας δραματικά τον χρόνο εκμάθησης του). Και πάρα πολλά ακόμα που θα ήταν άσκοπο να σας τα πω εάν δεν τα δείτε μόνοι σας.

MACINTOSH CLASSIC

Ίσως σε κάποια έκθεση υπολογιστών, να έχετε παρατηρήσει κάτι κουτιά χρώματος γκρι με μια μικρή μονόχρωμη 9 ιντσών οθόνη. Αυτό είναι το πλέον κλασσικό σχήμα ενός Macintosh που έχει μείνει στην ιστορία. Ενα μικρό κουτί που χωράει σε οποιοδήποτε χώρο, καταλαμβάνοντας μικρή επιφάνεια στο γραφείο, και μεταφέρετε εύκολα λόγω της υποδοχής που υπάρχει πάνω απο το κουτί για να μπαίνει το χέρι. Ο επεξεργαστής του είναι ο 68000



Motorola στα 8 MHz. Η κεντρική του μνήμη RAM είναι 1 MB και μπορεί να επεκταθεί στα 4 MB. Η οθόνη του είναι 9 ιντσών, όπως είπαμε και πιό πάνω αλλά η ευκρίνεια που προσφέρει είναι κυριολεκτικά το κάτι άλλο (δεν ξέρω εάν έχετε δεί μια διαφήμιση αππορυπαντικού με μια κυράτσα που λέει: ΡΕ ΑΣΤΡΑΨΕ ΤΟ ΜΑΤΙ ΜΟΥ!!. το ίδιο θα πούμε και εμείς για την οθονούλα). Η ρύθμιση της οθόνης γίνεται μέσα απο το software και δεν υπάρχει ποτενσιόμετρο (είπαμε το κόστος χαμηλό). Ομως υπάρχει κάτι καινούργιο - σε σύγκριση με το πιό παλιό μοντέλο- τον Macintosh Plus: Τώρα πιά ο σκληρός δίσκος μπορεί να είναι μέσα στο κουτί κάνοντας ενα πολύ μικρό σύνολο αλλά ταυτόχρονα δυνατό (στα MacPlus ο σκληρός δίσκος ήταν εξωτερικός).Ο προεραιτικός σκληρός δίσκος είναι 40 MB χωρητικότητας. Άλλο χαρακτηριστικό είναι ότι τώρα πιά το drive του είναι 1.44 MB χωρητικότητας και αναγνωρίζει εκτός απο δισκέτες Mac και MS-DOS και OS/ 2 και ProDOS. Έτσι δίνεται η δυνατότητα στον χρήστη να ανταλλάξει δεδομένα απο έναν υπολογιστή σε έναν άλλο. Έχει έξι θύρες για σύνδεση περιφερειακών που σας επιτρέπει να συνδέσετε διάφορα περειφερειακά της Apple (και μερικών τρίτων κατασκευαστών). Επίσης διαθέτει το γνωστό πρωτόκολλο δικτύου, το AppleTalk, το οποίο με ένα καλώδιο και ένα μικρό κουτάκι είσαστε σε δίκτυο! (ούτε κάρτες, ούτε τίποτα). Αυτό που μας εντυπωσίασε περισσότερο είναι το σχήμα του. Πολύ κομψό καταλαμβάνει λίγο χώρο και το πιό σημαντικό μεταφέρεται παντού. Διατίθεται σε δύο configurations με 1MB και 1 drive ή με 2MB, 1 drive και σκληρό δίσκο 40 MB.

MACINTOSH LC

Λοιπόν User-άδες να μου το θυμηθείτε αυτό το μηχανάκι θα γράψει ιστορία!! Είναι ο πιό φτηνός έγχρωμος υπολογιστής της Apple που έχει βγεί ποτέ. Βέβαια για να το πετύχουν αυτό έχουν κάνει μια πλακέτα πραγματικό έργο τέχνης, αλλά απο θύρες επέκτασης μόνο μία. Καταρχήν βλέποντάς το δεν μπορείς να φανταστείς ότι αυτο το κουτί pizza (το CPU είναι σε μέγεθος κουτιού pizza) περιέχει τον 68020 στα 16 MHz, 2MB μνήμη που επεκτείνεται στα 10 MB, ένα Super Drive (με ίδια χαρακτηριστικά σαν του drive του Mac Classic), σκληρό δίσκο 40 MB και όλες τις θύρες για σύνδεση περιφερειακών που έχει και ο Classic. Εκτός απο αυτά, περιέχει και μία είσοδο ήχου (στη συσκευασία περιλαμβάνεται και μικροφωνάκι), απο την οποία μπορείτε να γράφετε τους ήχους που θέλετε είτε για να τους δουλεύετε απο τις ρυθμίσεις, είτε απο διάφορα άλλα προγράμματα.

Επίσης, ενα άλλο υπέρ αυτού του υπολογιστή είναι η κάρτα που μπαίνει στην μοναδική θύρα επέκτασης του και τον κάνει συμβατό με τον Apple IIe (Η παλιοί θα τον θυμούνται, για τους νέους λέω ότι ο Apple IIe έμοιαζε σε γραφικά και δυνατότητες με τον Commodore 64 και υπάρχουν για αυτόν άπειρα προγράμματα, παιχνίδια κ.τ.λ.). Οι οθόνες που έχουν βγεί για αυτόν είναι 12 ιντσών. Στην μονόχρωμη των 12 ιντσών



έχουμε 16 τόνους του γκρίζου. Στην έγχωμη 12 ιντσών έχουμε 256 χρώματα η αποχρώσεις του γκρί. Με την προσθήκη 512 VRAM SIMM πετυχαίνουμε 32.000 χρώματα στην έγχρωμη οθόνη και 256 τόνους του γκρί στην μονόχρωμη. Αρκετά καλό ποσό χρωμάτων ή γκρίζων. Το πιό αξιοπερίεργο όπως είπα και στην αρχή είναι το μέγεθός του το οποίο με ένα πιό μεγάλο monitor χάνεται το CPU!!.

ΓΕΝΙΚΑ ΤΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΤΟΥ Macintosh®

Το λειτουργικό σύστηματος του Macintosh, είναι αυτό που τώρα όλοι επιδιώκουν να έχουν στα μηχανήματά τους.

Ομως παρόλες τις προσπάθειες, πιστεύω, ότι θα πρέπει να δουλέψουν αρκετά ακόμη για να πετύχουν αυτό το αποτέλεσμα που προσφέρει η Apple όλα αυτά τα χρόνια.

Μερικά χαρακτηριστικά του Finder (η ονομασία του συστήματος) είναι τα εξής:

- Συμβατότητα με χιλιάδες εφαρμογών και προγραμμάτων (Προγράμματα που έχουν φτιαχτεί το 1982 τρέχουν ακόμα και στο πιό νέο σύστημα που έχει κυκλοφορήσει).

Και αυτό γιατί στη Rom του Macintosh υπάρχει το ToolBox (Programmer Tools), το οποίο περιέχει όλες τις ρουτίνες για να δώσει ο προγραμματιστής το Macintosh interface στον χρήστη, χωρίς να σπαταλάει πολύτιμες ώρες στο να φτιάχνει μόνος του τα παράθυρα τα scroll bars κ.τ.λ.

- Το γνωστό Macintosh User Interface που περιλαμβάνει ποντίκι, παράθυρα, pull-down μενού κτλ.

(Τα οποία έχουν την σταθερότητα και την ταχύτητα που απαιτεί ο χρήστης, ο νοών νοήτω)

- Το λειτουργικό σύστημα Multi-Finder (Το οποίο επιτρέπει στο χρήστη να έχει παραπάνω απο μια εφαρμογή ανοιχτή και να ανταλλάσει δεδομένα απο την μία στην άλλη).

- Λειτουργίες Αντιγραφή,Κοπή και Κόλληση (Cut-Copy-Paste) οι οποίες διαχειρίζονται ΚΑΙ γραφικά ΚΑΙ κείμενο.

- Τυπογραφικής ποιότητας PoatScript® εκτύπωση κειμένου.

- Λειτουργικό σύστημα δικτύωσης AppleTalk® ενσωματωμένο.

Ολα αυτά κάνουν την Apple να υπερέχει , σε αυτά που οι άλλες εταιρείες προσπαθούν τώρα να προσφέρουν.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Αξίζει να πούμε ότι η Apple με αυτά τα τρία μοντέλλα δίνει την ευκαιρία σε αυτούς που ήθελαν εναν Macintosh αλλά δεν είχαν τόσα πολλά χρήματα, να το αγοράσουν τώρα. Αυτό το μηχάνημα ΔΕΝ (ΔΕΝ,ΔΕΝ) είναι για παιχνίδια, αντίθετα είναι για προγραμματισμό (κάπως πιό ανώτερο απο τον κοινό προγραμματισμό. Δείτε την HyperCard και θα καταλάβετε), για εφαρμογές DeskTop Publishing (καμμία σχέση με Windows, GEM κ.α. που υπάρχουν στα PC. Το περιοδικό που κρατάτε στα χέρια σας έχει βγεί απο Macintosh), για γραφιστική (Υπάρχουν φοβερά προγράμματα για postScript γραφικά), Multimedia (ειδικά τώρα που περιλαμβάνει μικρόφωνο και sampling software) και βέβαια όλα αυτά στο φιλικό περιβάλλον του Macintosh. Η οποία φιλικότητα οφείλεται σε μεγάλο βαθμό και στην ελληνική αντιπροσωπεία που έχει εξελληνίσει τα πάντα στους υπολογιστές Macintosh . Απο τα εγχειρίδια χρήσης εώς και το λειτουργικό. Εαν λοιπόν είσαστε λάτρης των 68XXX της Motorola, έχετε βαρεθεί τα παιχνίδια και η δουλεία σας έχει σχέση με αυτές τις κατηγορίες που αναφέραμε πιό πάνω τότε πιάστε και εσείς ένα μήλο απο κάτω!!. (Για πληροφορίες στις τιμές απευθυνθείτε στην αντιπροσωπεία των Macintsoh : Rainbow Computers, τηλ: 9012 892 ή στους dealers της Apple.)

MACINTOSH IIsi

Ο πιό επαγγελματικός, αλλά και πιό ακριβός, απο τους τρείς είναι ο Macintsoh IIsi. Έχει επεξεργασστή 68030 που τρέχει στα 20 MHz. Ο σκληρός δίσκος είναι 40 MB ή 80 MB. Παίρνει προαιρετικά μαθηματικό συνεπεξεργαστή 68882 επίσης στα 20 MHz. Εχει ενσωματωμένη PMMU και μπορεί να τρέξει Apple Unix. Και εδώ υπάρχουν όλες οι θύρες για την σύνδεση περιφερειακών καθώς επίσης και η είσοδο για ήχο. Στον IIsi υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία απο οθόνες που μπορεί να διαλέξει κανείς. Ετσί υπάρχει επιλογή μεταξύ έγχρωμων 13 ιντσών, μονόχρωμων μεγέθους Α4, έγχρωμες double page κ.α.



HAND HELD CONSOLES, κονσόλες χειρός, χεριού όπως λέμε στα Ελληνικά υπάρχουν πολλές. Πόσες όμως υπάρχουν, επώνυμα στην Ελληνική Αγορά και πόσες πραγματικά αξίζουν; Οχι, δεν είναι ρητορική ερώτηση και δυστυχώς δεν ξέρω την απάντηση. Ομως ένα είναι σίγουρο: το μηχανηματάκι που βλέπετε στην φωτογραφία και που σας παρου–σιάζουμε αυτη τη στιγμή είναι καλό!

GAMATE

ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΑΠΟΨΗ

Εξαιρετικά καλός χρωματισμός σε ένα βαθύ μολυβί γκρί που δινει αμέσως μια όψη ακριβού μηχανήματος στο GAMATE. Κατά τ'άλλα έχουμε στο κάτω μέρος του πολύ καλά κλεισμένες τις θέσεις για τις μπαταρίες (4 των 1.5 V) και στα πλάγια διακρίνουμε μια θύρα επέκτασης ή μάλλον σύνδεσης, το κουμπί ON-OFF, έναν ρυθμιστή έντασης ηχου, βίσμα για ακουστικά ώστε να μην ενοχλείτε τους γυρω σας, βίσμα επίσης για να παίρνει μετασχηματιστη στα 6V και έναν ακόμα ρυθμιστή του κοντράστ ανάλογα με τον φωτισμό που υπάρχει. Στο πάνω μέρος του, δηλαδή στην όψη που βλέπετε όταν παίζετε υπάρχει η οθόνη υγρού κρυστάλλου, τετράγωνη 5Χ5 εκατοστών, σε ελαφρά υπερυψωμένο σημείο ενώ γύρω του υπάρχουν: αριστερά το αρκετά ποιοτικό ηχείο και τα βελάκια όπως στα joypads τα οποία αντικαθιστούν το joystick που το μηχάνημα δεν χρησιμοποιει. Στα δεξιά υπάρχουν τέσσερα κουμπιά με τα οποία επιλέγετε τα επίπεδα και την μουσικη του παιχνιδιού ενώ τα άλλα δύο λειτουργούν σαν fire. Το μέγεθος του μηχανήματος χωράει άνετα σε δύο χέρια αλλά και σε ένα ακόμα κάθεται βολικά. Το βάρος του ειναι κανονικό για το μέγεθός του και το ότι δεν υπάρχουν γωνίες βοηθάει γενικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η αρκετά μεγάλη μονόχρωμη οθόνη του έχει ανάλυση 160*160 pixels δίνοντας ένα πολύ καλό αποτέλεσμα. Η ταχύτητά του είναι πολύ καλή και μαζί με τον ήχο που φτάνει τα επιπεδα ενόAmstrad CPC μας άφησε εξαιρετικά ικανοποιημένους.



CUBE - UP

Ετσι ονομάζεται το παιχνίδι που μας δόθηκε μαζί με το μηχάνημα για να το τεστάρουμε. Προκειται δηλαδή για ένα Tetris με άλλο όνομα. Η κίνηση ηταν καλή και τα sprites είχαν διαστάσεις 8*8 ή 4*16 το ανώτερο pixels πράγμα που είναι ικανοποιητικό. Φυσικά ένα παιχνίδι σαν το Tetris δεν είναι το ιδανικό για να κάνεις κριτική σε ένα μηχάνημα αφού δεν περιλαμβάνει scrolling ή πολλά ταυτόχρονα κινούμενα αντικείμενα. Στα ανωτερα επίπεδα πάντως γινόταν υπερβολικά γρηγορο.

CARTRIDGES

Το cartridge έχει το μέγεθος και τις διαστάσεις μίας μικρής κάρτας, μπαίνει εύκολαμ είναι ανθεκτικό και μπαινοβγαίνει σε ασφαλές μέρος στο μηχάνημα εύκολα και σταθερά. Προβλέπεται σύντομα να κυκλοφορησουν πολλοί ακόμα τίτλοι (το CUBE-UP δίνεται μαζί με το μηχάνημα σαν δώρο).

ΓΕΝΙΚΑ

Πρόκειται για ένα μηχάνημα που σίγουρα θα βρει την θέση του μέσα στην Ελληνική αγορά σύντομα καθώς απευθύνεται σε όλους τους gamers. Με καλή απόδοση, αποτελεσματική και εύκολη προσάρμογή σε όλες τις συνθήκες (εννοώ ότι και στο λεωφορείο ήταν απόλαυση να παίζεις μαζί του!) μαζί με την τιμή του θα αποτελέσει μια πολυ καλή αγορά. Εξάλλου αν δεν το θέλετε για τον εαυτό σας, τί θα λέγατε να το κάνετε δώρο;

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	89
ANIMATION	80

PHOTON PAINT

Το PHOTON PAINT-II είναι ένα αρκετά καλό σχεδιαστικό πρόγραμμα και πολύ βελτιωμένο σε σχέση με την παλιά έκδοσή του. Πράγματι είναι εντυπωσιακό το πόσο εύκολα μπορεί να κάνεις ένα απλό σκίτσο, χρησιμοποιώντας το PHOTON PAINT-II, αλλά και το πόσο μακριά μπορεί να φτάσει σχεδιάζοντας σε επαγγελματικό επίπεδο.

Αφού το πρόγραμμα φορτώσει βρισκόμαστε στο menu των κυρίως επιλογών, με την παλέτα των χρωμάτων.Αρχικά διαλέγουμε τα χρώματα που θέλουμε στη βούρτσα και στο background, με το left και right mouse button αντίστοιχα, αφού βάλουμε τον κέρσορα πάνω στο χρώμα. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στην πάνω δεξιά γωνία των επιλογών, και πατώντας το αριστερό mouse button, εμφανίζονται οι ρυθμίσεις της απόχρωσης, της φωτεινότητας και της έντασης των χρωμάτων που διαλέξαμε, και στις οποίες φυσικά μπορούμε να επέμβουμε. Το menu αυτό ονομάζεται fast menu και μπορούμε επίσης να διαλέγουμε από αυτό το μέγεθος και το σχήμα της βούρτσας μας, το είδος των γραμμών (ευθείες, καμπύλες, διακεκομένες ή συνεχόμενες).

Μια σπουδαία επιλογή του fast menu είναι αυτή που μας δίνει την δυνατότητα να μεγενθύνουμε όποιο σημείο του σκίτσου θέλουμε, σε διάφορους βαθμούς μεγένθυνσης, και να επέμβουμε κάνοντας πιο ακριβείς κινήσεις. Μπορούμε έτσι να σχεδιάσουμε με επιτυχία κάποια σημεία που απαιτούν μεγαλύτερη ακρίβεια, αλλά και να περάσουμε πιο σίγουρα τις διορθώσεις μας, χωρίς να φοβόμαστε ότι θα αλλοιώσουμε το σκίτσο μας, αλλάζοντας ακόμη την εικόνα μας pixel προς pixel.

Μια ακόμα πολύ σημαντική επιλογή είναι το Scissors/Ψαλίδι με την οποία περικλείουμε όποιο κομμάτι της εικόνας θέλουμε σε κάποιο πλαίσιο, και αντικαθιστούμε με αυτό τη βούρτσα μας. Τώρα με την κίνηση του mouse κινείται και το κομμάτι της εικόνας που διαλέξαμε, και πατώντας το left mouse button, το τοποθετούμε σε όποιο μέρος της οθόνης και όσες φορές θέλουμε. Αλλες επιλογές από το fast menu, είναι η παρεμβολή γραμματοσειρών (Text Tool), η ματαίωση της τελευταίας κίνησης (Undo), το Restore Previous Brush Tool, που κρατάει στην μνήμη την τελευταία επιλογή του Scissors Tool, το Fill Tool που γεμίζει με χρώμα κάποιο σχέδιο στην οθόνη, και το Pix Tool που κάνει το λεγόμενο pixelization: Χωρίζει δηλαδή την οθόνη σε μεγάλα pixels, που το καθένα παίρνει το χρώμα που κυριαρχούσε στο μέρος της εικόνας που αντικατέστησε.

Αφού κάνουμε τις βασικές επιλογές μας, που μπορεί να γίνουν και από το πληκτρολόγιο, κλείνουμε το παράθυρο για να έχουμε ελεύθερη την οθόνη (ή το μετακινούμε σε ελεύθερο μέρος της), και το επαναφέρουμε όποτε το χρειαστούμε πατώντας το πλήκτρο Help ή επιλέγοντας το fast menu από το menu "Project". Πατώντας τώρα το right mouse button βλέπουμε μία μπάρα επιλογών που βρίσκεται στο πάνω μέρος της οθόνης και αποτελείται από διάφορα menu με τις εντολές του προγράμματος.

Το πρώτο menu ονομάζεται Project. Αυτό το menu περιλαμβάνει γνωστές λειτουργίες, όπως το να καθαρίζουμε την οθόνη, να κάνουμε save, load, print και delete κάποιου file που αποθηκεύσαμε, κάποιου σκίτσου που τελειώσαμε, ή που θέλουμε να συνεχίσουμε, ή κάποιου έτοιμου που θέλουμε να τροποποιήσουμε. Από αυτό το ίδιο menu μπορούμε να καθορίσουμε τα base colors που προτιμάμε (είναι τα χρώματα που θα χρησιμοποιήσει το Ham mode της AMIGA, μια και το PHOTON PAINT-II είναι από τα λίγα προγράμματα που μπορούν να "αντέξουν" 4096 χρώματα στην οθόνη. Εδώ όμως χρειάζεται προσοχή. Το να γίνει κάποια παράληψη στα base colors, είναι πολύ πιθανό, όταν μάλιστα στο σκίτσο σας σκοπεύεται να χρησιμοποιήσεται μεγάλη ποικιλία χρωμάτων, τότε είναι προτιμότερο να διατηρήσεται τα current base colors. Αλλά για να μην μπερδευτήτε θα είναι καλύτερα να ταξινομήσετε τα χρώματα σε ομάδες και να διαλέξετε ένα αντιπροσοπευτικό χρώμα από την κάθε ομάδα.

Κάτω από την base colors είναι η εντολή Alternate, που οδηγεί σ'ένα submenu, απ'όπου μεταφερόμαστε σε μια άλλη οθόνη, που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε σαν "προσωρινή αποθήκη".

Η επόμενη εντολή Font μας δίνει την δυνατότητα να προσθέσουμε γράμματα στην εικόνα μας. Είναι δηλαδή όμοια με την TextTool του Fast menu, μόνο που εκτός από το είδος των γραμμάτων διαλέγεις και το μέγεθος τους. Ακριβώς από κάτω υπάρχει η εντολή Video, που είναι μία από τις καινούργιες εντολές του προγράμματος που σε βοηθάει να δεις ολοκληρωμένη την ταινία σου εικόνα προς εικόνα. Το Project menu τελειώνει με τις εντολές About που μας δίνει πληροφορίες για τους δημιουργούς του PHOTON PAINT-II, και Quit, με την οποία βέβαια βγαίνουμε από το πρόγραμμα.

Δίπλα από το Project menu βρίσκεται το Preferences menu, που έχει αρκετές ομοιότητες με το γνωστό Directory του Workbench, Preferences. Πρώτη επιλογή είναι το Screen Mode, που μπορούμε να διαλέξουμε την ανάλυση της οθόνης: 320x200, 320x400, 325x240, 352x480. Οι δύο τελευταίες αναλύσεις ξεπερνούν τα ορατά όρια της οθόνης (overscan).

Ακολουθεί το Exact Color. Εχοντας επιλέξει την εντολή αυτή, υποχρεώνουμε το πρόγραμμα να απεικονίσει ακριβώς το χρώμα που επιλέξαμε. Αλλιώς, υπάρχει κάποια μικρή απόκλιση, ανάλογα με τα χρώματα των παρακειμένων pixels.

Η Keep Undo και η Keep Brush, είναι δύο εντολές προτεραιότητας, που κάνουν το πρόγραμμα να κρατά την αναγκαία μνήμη ελεύθερη για την εκτέλεση των εντολών Undo και Restore Previous Brush Tool του Fast Menu. Αλλιώς, όταν η μνήμη δεν επαρκεί, το πρόγραμμα επιστρατεύει και τους buffers της Undo και της Restore Previous Brush Tool. Η επόμενη εντολή Fast Brush χρησιμοποιήτε όταν θέλουμε να ενεργοποιήσουμε την τελευταία βούρτσα που έχουμε χρησιμοποιήσει στο πρόγραμμα. Ενώ η επόμενη εντολή Clear to First επαναφέρει την πρώτη βούρτσα που χρησιμοποιήθηκε στο πρόγραμμα, σβήνοντας όλες τις άλλες.

Συνεχίζουμε με την επιλογή Load Prompting, που όταν την επιλέξουμε και κάνουμε Load σε κάποια εικόνα με διαφορετική ανάλυση απ'αυτή που έχουμε στην οθόνη, τότε το prompt παράθυρο μας ρωτά αν θέλουμε να αλλάξουμε την ανάλυση μ'αυτήν της εικόνας που κάναμε Load.

Από κάτω υπάρχει η επιλογή Coordinates που εμφανίζει στην οθόνη τις συντετεγμένες της βούρτσας μας στην κορυφή του Fast Menu. Η πιο λειτουργική επιλογή του Preferences menu είναι η Mouse Speed. Πραγματικά, είναι φορές που θέλεις μεγάλη ακρίβεια στη σχεδίαση σου (όταν π.χ ζωγραφίζεις ένα πρόσωπο), και που η normal ταχύτητα του mouse είναι αρκετά γρήγορη γι'αυτό. Θέλεις δηλαδή μικρή μετακίνηση της βούρτσας σου, με μεγαλύτερη του mouse. Τότε διαλέγουμε το slow mouse speed. Είναι

βέβαια κουραστικό το πόσο αργά κινείται ο κέρσορας πάνω στην οθόνη, όταν πηγαίνεις από επιλογή σε επιλογή, η ακρίβεια όμως απαιτεί θυσίες. Αλλες φορές πάλι θέλεις ταχύτητα, όπως όταν είναι να γεμίσεις με χρώμα κάποιο μέρος του σχεδίου. Τότε διαλέγουμε τη fast mouse speed, όπου με μικρές μετακινήσεις του mouse η βούρτσα καλύπτει μεγαλύτερη επιφάνεια στην οθόνη.

Η ρύθμιση και το κεντράρισμα της οθόνης γίνεται με την εντολή Screen Offset. Είναι δηλαδή σαν τον ορισμό της θέσης της οθόνης από τα Preferences του Workbench. Η τελευταία επιλογή Save Prefs μας βοηθάει να σώνουμε τις επιλογές μας σ'αυτό το menu.

Προχωρούμε σ'ένα αρκετά χρήσιμο menu, το Brush Menu. Θα θυμάστε το Scissors Tool του Fast Menu. Λοιπόν, οι βούρτσες με τις οποίες θ'ασχοληθούμε εδώ είναι αυτές που ξεσηκώσαμε με το Scissors Tool. Εχοντας ως background κάποια εικόνα που μόλις σχεδιάσατε, ή που φορτώσατε από το Project Menu, μπορούμε να τοποθετήσουμε επάνω της κάποια βούρτσα που μπορεί να παριστάνει οποιαδήποτε φιγούρα, π.χ ένα σπιτάκι, και στις οποίες, μπορούμε να κάνουμε αλλαγές, με βάση τις επιλογές του Brush Menu, πετυχαίνοντας θεαματικά αποτελέσματα. Η Scissors Tool ξεσηκώνει κάποια βούρτσα μέσα σ'ένα πλαίσιο, το οποίο όταν τοποθετήσουμε τη βούρτσα σε κάποια εικόνα, σκεπάζει το σημείο της εικόνας. Π.Χ.όταν ξεσηκώσουμε το σπιτάκι από μία εικόνα μιας πόλης και θέλουμε να το βάλουμε σε μια εικόνα στην εξοχή, το πλαίσιο θα είναι κάτι εντελώς ξένο. Γι'αυτό υπάρχει η εντολή TRANS, που κάνει διάφανο το πλαίσιο, έτσι ώστε στη νέα εικόνα να φαίνεται μόνο η βούρτσα. Η επόμενη επιλογή SOLID είναι σχεδόν το αντίθετο της TRANS. Αν δηλαδή την διαλέξουμε και πάμε με την βούρτσα μας και πατήσουμε σε ένα σημείο μιας εικόνας, τότε αυτό γίνετε εντελώς άσπρο. Είναι σαν να προετοιμάζει την θέση για μια άλλη βούρτσα με δικό της outline. Αν όμως συνδυάσουμε την SOLID με την TRANS τότε, τυπώνει κανονικά την βούρτσα μας, μόνο που είναι σε άσπρο outline το γύρω από αυτήν και σε μαύρο outline τα γράμματα και τα σχέδια. Αλλες επιλογές είναι η Flip που αναποδογυρίζει τη βούρτσα πάνω κάτω, η Rotate που την γυρίζει κατά 90 μοίρες ή με το option free όσο θέλουμε, ενώ με το option 180 μας δίνει το είδωλό της, και η Resize που της αλλάζει μέγεθος.

Μέχρι τώρα σας ανάλυσα τις απλές επιλογές του menu, τώρα θα περάσουμε στις πιο ενδιαφέρουσες επιλογές του, τη Wrap On, τη Bend και τη Lum. Η Wrap on διαμορφώνει την βούρτσα σαν να έχει περιτυλιχτεί σε κάποιο από τα σώματα του submenu (κύλινδρος, κώνος, σφαίρα, κύβος κ.ά.), δίνοντας μια 3D αίσθηση. Πιο εντυπωσιακός είναι ο κύβος, τον οποίο έχουμε την δυνατότητα να δούμε από πολλές οπτικές γωνίες, είναι κάτι που αξίζει να δεί κανείς (αν και θα χρειαστεί λίγο να περιμένει, γιατί οι υπολογισμοί που κάνει το πρόγραμμα για να σχηματίσει τον κύβο απαιτούν κάποιο χρόνο). Η Bend είναι μια επιλογή που παραμορφώνει την βούρτσα, δινοντάς της μορφές που δεν μπορούν εύκολα να περιγραφούν. Με την επιλογή της Bend εμφανίζεται στην οθόνη το πλαίσιο της βούρτσας, το οποίο μεταβάλλουμε με ανάλογες κινήσεις του mouse, πατώντας το left button, η βούρτσα προσαρμόζεται στο νέο σχήμα του πλαισίου. Η Lum(inosity) είναι μία επιλογή που μας επιτρέπει να καθορίσουμε τη διεύθυνση μιας φωτεινής πηγής, που θα επηρεάζει τη φωτοσκίαση της 3D επιφάνειας της βούρτσας. Εμφανίζεται ένα παράθυρο, στο οποίο πρέπει να κάνουμε κάποιες ρυθμίσεις: Η ένταση της φωτεινής πηγής έχει μια κλίμακα από 1 μέχρι το 15. Η default ρύθμιση είναι το 1, αλλά καλύτερο αποτέλεσμα έχουμε κάπου από το 10 μέχρι το 15, Αλλη ρύθμιση είναι αυτή του Full Scale. Οταν είναι στο "on", η λειτουργία της φωτοσκίασης θα δοκιμάσει το όλο φάσμα των παραλλαγών του φωτισμού κατά μήκος του 3D αντικειμένου.



Οταν η default ρύθμιση είναι στο "on", τα αποτελέσματα είναι καλύτερα. Υπάρχουν όμως περιπτώσεις που ενδιαφέροντα εφέ δημιουργούνται με το Full Scale στο "off". Π.χ. αν τοποθετήσουμε την φωτεινή πηγή πίσω από το αντικείμενο, δημιουργείται μια ανεπαίσθητη λάμψη γύρω από το περίγραμμα του αντικειμένου. Η θέση της φωτεινής πηγής ρυθμίζεται από ένα τετράγωνο που βρίσκεται στο δεξί μέρος του παραθύρου, που γράφει direction. Μετακινώντας το μικρό γκρι τετράγωνο, αλλάζουμε τις συντεταγμένες της φωτεινής πηγής, ενώ με την option backlight, το τοποθετούμε πίσω από το αντικείμενο. Συνεχίζουμε με το Special menu, που η βασική λειτουργία του είναι η σχεδίαση κυκλικών αντικειμένων. Αυτή η σχεδίαση γίνετε με την βοήθεια πολλών παραγώντων: χρωματιστό (ή όχι) outline σε ορισμένα σημεία του αντικειμένου, αντιστροφή χρωμάτων, σκιές ανάλογα με τον φωτισμό και το μέγεθος των αντικειμένων, σχεδίαση ημιχρωματισμένων τετραγώνων κ.ά.

Τα δύο επόμενα menu FgMode και BgMode αναφέρονται ολοκληρωτικά στην χρησιμοποίηση των Brushes. Ξεκινάμε με το FgMode που πρώτη του επιλογή είναι η Normal. Σ'αυτήν όλα είναι όπως είναι και τίποτα παραπάνω. Αυτή όπως και όλες οι επόμενες επιλογές (Blend, Set, Add, Subtract, Maximun, Minimun, Use H, Use H&S, And, Or, Xor) είναι από τις ξεχωριστές δυνατότητες του PHOTON PAINT-II. Π.χ. η επιλογή Blend συνδιάζει το περιεχόμενο της βούρτσας , με ό,τι βρίσκεται πίσω της, σε όποιο μέρος της οθόνης την τοποθετήσουμε. Θα διακρίνουμε δηλαδή το background μέσα από την βούρτσα μας. Αυτό συμβαίνει και με τις "έτοιμες βούρτσες", και μ'αυτές που φτιάχνουμε μόνοι μας. Η διακριτότητα του background και της βούρτσας, δηλαδή το κατά πόσο θα υπερισχύει του άλλου, εξαρτάται από τις ρυθμίσεις που θα κάνουμε με την επιλογή Set. Εδώ μπορούμε να επιτύχουμε εξαιρετικά αποτελέσματα, όπως σταδιακή αυξομείωση της διαφάνειας της βούρτσας ή διαφάνεια σε ορισμένα μέρη της. Η επιλογή Blend μας δίνει τη δυνατότητα σύνθετων απεικονίσεων. Θα μπορούσαμε π.χ., να ζωγραφίσουμε τις ακτίνες του ήλιου που διαθλώνται στην θάλασσα. Αυτό σχεδόν συμβαίνει και με τις άλλες επιλογές του menu, με μια μικρή διαφορά λεπτομέριων όπως, διαφορά ποσότητας διαφάνειας, διαφοροποίηση αποχρώσεων, άλλο αποτέλεσμα ανάλογα με το χρώμα που θα υπάρχει κάθε φορά πίσω από την βούρτσα κ.ά Η διαφορά τώρα των δύο αυτών menu είναι ότι το μεν FgMode (Foreground Mode) βοηθάει στην καλύτερη απεικόνιση της βούρτσας σε συνδιασμό με το background, σε βάρος του background.

Ενώ το δε BgMode (Background Mode) βοηθάει στην καλύτερη απεικόνιση του background σε συνδιασμό με την βούρτσα, σε βάρος της βούρτσας. Τα δύο αυτά menu είναι ένα σημείο του προγράμματος, που μπορεί να σε κάνει να πειραματίζεσαι ώρες και να ανακαλύπτεις διαρκώς νέα πράγματα.

Τελευταία μάλιστα, κυκλοφόρησαν δύο expansion disks, που περιέχουν background όπως επιφάνειες ξύλου , μαρμάρου και άλλων υλικών, με τους ρόζους, τα νερά και τις γραμμώσεις τους! Φαντάζεστε λοιπόν τι μπορεί να γίνει, και πόσο απεριόριστες δυνατότητες προσφέρονται στον χρήστη...



DIGIDESIGN SOUND-TOOLS
ΜΙΑ ΓΕΥΣΗ ΑΠΟ ΜΕΛΛΟΝ

ΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ

Τον Ιανουάριο μήνα που μας πέρασε, επισκεύτηκα μαζί με τον αξιολάτρευτο αρχισυντάκτη το Μελλον, την αντιπροσωπία των περισσοτέρων ξένων εταιριών που κατασκευάζουν προγράμματα που σχετίζονται με τη μουσική και τους υπολογιστές. Σκοπός της επίσκεψης μας ήταν μια επίδειξη από τους υπεύθυνους Demostrators της εταιρίας των δυνατοτήτων της τελευταίας δημειουργίας της Digidesign το Sound Tools. ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ SOUND-TOOLS Το Sound-Tools δεν είναι ένα πρόγραμμα Sequencer ή Sampling όπως ίσως φανταστήκατε αλλά ένα πανίσχυρο μουσικό σύστημα που μετατρέπει τον Atari ST σε ένα σταθμό ψηφιακής ηχογράφησης, αναπαραγωγής και επεξεργασίας. Πιο απλά συμπληρώνει το τελικό μηγητόφωνο που υπάρχει στα επαγγελματικά Studio και προσθέτει σημαντικά πλεονεκτίματα που λύνουν τα χέρια του σύγχρονου μουσικού και ηχολήπτη. Το σύνολο αποτελείται από τρία βασικά τμήματα και ένα προαιρετικό.

ADD IN: Αναλογικός σε ψηφιακός μετατροπέας.

SOUND ACCELERATOR CARD: Η καρδια του συστήματος.

SOUND DESIGNER II: Λογισμικό ηχητικής επεξεργασίας.

Για να δουλέψουν όλα τα παραπάνω χρειάζεται ένας Atari ST με 2 τουλάχιστον Megabytes Ram και ένας σκληρός δίσκος με ταχύτητα μετάδοσης των δεδομένων μεγαλύτερης των 350kb/sec και Access Tme μικρότερης των 35 Millisecond. Το AD IN δέχεται οποιοδήποτε σήμα από όπου και αν προέρχεται (CD,μαγνητόφωνα, κονσόλες) και το ηχογραφει στερεοφωνικά στο σκληρό δίσκο του Atari ST μέσω της Accelerator Card.

Η τελευταία περιέχει τον MC56001 επεξεργάστή της Motorola που κάνει δυνατή την στερεοφωνική 16bit αναπαραγωγή του ήχου στα 44.1khz. Η ποιότητα του ήχου όπως δείχνουν τα νούμερα δεν έχει σε τίποτα να ζηλέψει από ένα

digidesign
Sound Tools

digidesign
digidesign
digidesign
digidesign



SOUND ACCELERATOR



AD IN

CD. Το DAT I/O συμβάλει η επεξεργασία να γίνεται εξολοκλήρου ψηφιακά. Το λογισμικό (Sound Designer II) είναι πρότυπο ευκολίας χρήσης και λειτουργικότητας ενώ φτάνει τον Atari στα όρια του.

Με μια πρώτη ματιά θυμίζει πρόγραμμα δειγματοληψίας. Υπάρχει και εδώ το παράθυρο με τη γραφική παράσταση του δείγματος στρεοφωνική ή μονοφωνική. Επίσης μπορούμε να κάνουμε Zoom ή να δουμε ολόκληρο το μουσικό κομμάτι. Υπάρχουν επίσης και οι κλασσικές πια επιλογές για "κόψιμο και ράψιμο" ενός ή περισσοτέρων τμημάτων. Τις "απλές" λειτουργίες του συμπληρώνουν άλλα 6 χαρακτηριστικά. Reverse: αντιστρέφει το δείγμα, Silence: μηδενίζει τα Samples σε ένα κομματι χωρίς όμως να επιρεάζει το μήκος του, Invert: αντιστρέφει όλες τις θετικές τιμές του δυναμικού εύρους της επιλεγμένης περιοχής σε αρ-



SOUND DESIGNER II

νητικές ενώ παράλληλα κάνει το ίδιο και για τις αρνητικές. Δεν αλλάζει τον τρόπο με τον οποίο ηχεί η συκεκριμένη περιοχή αλλά σε ορισμένες περιπτώσεις διευκολύνει την ηχιτική επεξεργασία. Fade In και Fade Out: ομαλοποιεί την εισαγωγή και την έξοδο του δείγματος, Mix: Δυνατότητα να μιξάρει 4 μονοφωνικά ή στερεοφωνικα Soundfiles.

Οι επιπλέον δυνατότητες του Sound Disigner προσφέρουν δύναμη και ευελιξία προτόγνωρη. Με την επιλογή Normalize κλιμακώνεται το δυναμικό εύρος της επιλεγμένης περιοχής και δίνεται "όγκος" στο δείγμα που έγινε Sampling.

Μια ακόμα εντολή που θα ζήλευε και ο καλύτερος Sampler είναι η Smoothing. Χρησιμοποιήται σε περιπτώσεις που έπειτα από συχνά Clear, Copy, Reverse κ.τ.λ παρουσιάζονται "ασυνέχειες" στο δείγμα (τα γνωστα και ενοχλητικά κλικ) και αναλαμβάνει να τις εξομαλύνει. Φυσικά δεν λείπει το Time streching με διαφορετική ονομασία (Time Compression & Expansion) που αλλάζει διάρκεια στο μουσικό κομμάτι χωρίς να επηρεάζει την τονικότητα του. Σίγουρα οι Amigόβιοι έχουν ακούσει Soundtracks από το TMFX Workstation (ανάλυση σε μελλοντικό τεύχος). Το όλο σκηνικό συμπληρώνουν οι επιλογές "ένωσης" δύο δειγμάτων με τεχνικές Croosfade και Transition. Υποστηρίζονται πολλά είδη Crossfade και Transition όπως Splice transition, Linear Crossfade, Slow In Fast Out Crossfade, Equal Power Crossfade. Αυτό που με εντυπωσίασε περισσότερο ήταν μια ιδιότητα του Sound designer με την οποία ότι αλλαγή και αν γινόταν στο αρχικό κομμάτι δεν έπιανε επιπλέον χώρο στο σκληρό δίσκο αλλά γράφονταν σε μια λίστα και το πρόγραμμα την "θυμόταν".

Η τεχνική αυτή είναι πολυ χρήσιμη αφού μας επιτρέπει να κάνουμε ένα τρίλεπτο κομμάτι σε δεκάλεπτο Dance χωρίς να χρειάζεται αποθηκευτικός χώρος 100 Megabytes.

Σημειωτέον κάθε λεπτό στερεοφωνικής ηχογράφησης κοστίζει 10 MB στον σκληρό δίσκο.

Το λογισμικό προσομοιώνει επίσης μερικές λειτουργίες του Master όπως είναι το Scrub που εντοπίζει ηχητικά οποιοδήποτε σημείο του κομματιού.

Τέλος υπάρχει το Equalizer 7 ή 14 περιοχών που κάνει αγνώριστο τον ήχο και δυνατότητα για συγχρονισμό με Video ή οποιαδήποτε συσκευή χρειάζεται συγχρονισμό με κώδικες συγχρονισμού.

ΠΑΡΟΝ

Το να γράφεται ένα μουσικό κομμάτι σε σκληρό δίσκο δεν είναι καινούργια ιστορία άλλωστε το είχαμε αναφέρει και σε παλιότερο τεύχος. Το καινούργιο και αξειοπρόσεκτο είναι ότι η τεχνολογία που απαιτήται είναι προσσιτή σχεδόν σε όλους. Η τιμή του συστήματος χωρίς να είναι ιδιαίτερα χαμηλή για τους κοινούς χομπίστες, είναι αρκετά χαμηλή για τα επίπεδα των Home και επαγγελματικών Studio άλλωστε σ'αυτή την αγορά απευθύνεται. Η συνέχεια επιφυλάσεται ιδιαίτερα εντυπωσιακή αφού κυκλοφόρησαν προγράμματα που αντικαθιστούν το τετρακάναλο κασσετόφωνο. Τι άλλο θα δουν τα μάτια μας.

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Η παρουσίαση αυτή δεν θα ήταν δυνατή χωρίς την βοήθεια και υποστήριξη της αντιπροσωπίας **Μελλον Α.Ε Σόλωνος 137 Αθήνα.**

MODEMS

ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΗ ΛΟΥΜΗ

Γεια σας και πάλι! Ελπίζω να περάσατε ένα ευχάριστο μήνα, ή τέλος πάντων πιο ευχάριστο από το δικό μας. Εμείς βλέπετε, περάσαμε από κάτι ανάλογο με τους 12 άθλους του Ηρακλή, μόνο στο πιο μοντέρνο: πώς μπορούμε δηλαδή να τα κάνουμε θάλασσα σε 12 διαφορετικές δουλειές που θα μας ορίσουν. Δυστυχώς...επιτύχαμε!

Αφήνουμε όμως τις μικρές, πικρές μας ιστορίες και περνάμε στο θέμα μας. Δεν ξέρω αν το άρθρο του προηγούμενου μήνα σας φάνηκε εκτός θέματος (ξέρω βέβαια τι σκέφτεται γι'αυτό ο αγαπητούλης αρχισυντάκτης μου...). Σε μένα πάντως άρεσε πολύ! Γενικά, μου αρέσουν τα σύγχρονα θέματα, και αν μπορώ να τα ενσωματώνω στα άρθρα μου, τόσο το καλύτερο (...και εκεί ήταν ένα modem, που είχε πέσει στο έδαφος, και γύρω του υπήρχαν μηρμύγκια, τα οποία μηρμύγκια...)

Για να διατηρήσουμε πάντως τα νεύρα του αγαπητού Umberto σε ανεκτό (από εμάς...) επίπεδο, θα αποφύγουμε για λίγο να μιλήσουμε για off-topic θέματα, όπως τα μηρμύγκια, τα οποία μηρμύγκια...

Στα επόμενα τεύχη θα παρουσιάσουμε μερικές ακόμη βάσεις της Αθήνας, και σε μεγαλύτερη έκταση. Θα έχουμε ακόμη μερικές εκπλήξεις, τις οποίες ετοιμάζουμε, και θα σας παρουσιάσουμε μόλις ετοιμαστούν. Αυτό το μήνα όμως, θα σας παρουσιάσουμε ένα ακόμη πρόγραμμα για επικοινωνία μέσω modem, το Telemate.

Θα ρωτήσετε: γιατί μηρμύγκια...εεε, Telemate ήθελα να πω! Καταρχήν, το Telemate είναι ένα από τα πιο ενδιαφέροντα προγράμματα επικοινωνιών, πιο δυνατό από το Telix που σας παρουσιάσαμε σε προηγούμενο τεύχος. Έπειτα είναι το πρόγραμμα που χρησιμοποιούμε οι ίδιοι, και καταλήξαμε να το αγαπάμε (και να το μισούμε...) Ξεκινάμε λοιπόν. Υπεύθυνος για τη δημιουργία του είναι ο κ. Tsung Hu, Καναδός εξ Αγίας Αικατερίνης, Οντάριο (όπως και ο Ben Johnson, Καναδός εκ Τζαμάικας...). Η έκδοση που έχουμε διαθέσιμη είναι η 2.11, υπάρχει όμως και νεώτερη, την οποία ελπίζουμε να αποκτήσουμε σύντομα. Αν έχει διαφορές με την τωρινή, θα σας ενημερώσουμε. Παρεπιπτόντως, η νέα έκδοση του Telix, για την οποία σας είχαμε μιλήσει σε προηγούμενο άρθρο, δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμη, και είναι long overdue. Ελπίζουμε να παρουσιαστούν και οι δύο μαζί, για να κάνουμε μια συγκριτική παρουσίαση.

Το πρόγραμμα είναι public domain, που σημαίνει ότι αν έχετε την καλοσύνη (ηθική υποχρέωση έχουμε όλοι, έτσι κι αλλιώς...), μπορείτε να στείλετε $40 ΗΠΑ στο συγγραφέα του, ενώ μπορείτε να το δώσετε ελεύθερα σε όποιον το θέλει.

Το πρόγραμμα διαθέτει μερικά πολύ ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά, για την ακρίβεια, ΟΛΑ τα προγράμματα επικοινωνίας θα έπρεπε να διαθέτουν αυτά τα χαρακτηριστικά. Συγκεκριμένα, διαθέτει ένα ολοκληρωμένο περιβάλλον με παράθυρα, περίπου όπως οι γλώσσες της Borland ή η Quick Basic, μέσα από το οποίο επιλέγετε και εκτελείτε κάθε εργασία με τη βοήθεια μενού και μυός (ποντικιού για τους δημοτικιστές...) Αυτό όμως δεν είναι τίποτε, μπροστά στη δυνατότητα multitasking που διαθέτει.

Μπορείτε να καλείτε ένα τηλέφωνο ή να μεταφέρετε κάποια αρχεία, την ώρα που γράφετε ένα μήνυμα στον ενσωματωμένο διορθωτή κειμένου ή που βλέπετε τα περιεχόμενα κάποιου δίσκου. Μέχρι που μπορείτε να κάνετε shell στο DOS, και να μη χαλάσετε τη μεταφορά (αλλά ΜΗΝ το κάνετε συνέχεια και για πολύ χρόνο...)

Φυσικά υποστηρίζει τη χρήση ποντικιού (το οποίο ο Θεός έπλασε την ογδόη μέρα, για να τρέχει ανθρώπινα τα Windows, και για να μην τον τρώνε τα μηρμύγκια, τα οποία μηρμύγκια...(ΓΚΑΠ!)...βαρύ χέρι αυτός ο Umberto...). Υπάρχει ενσωματωμένος διορθωτής κειμένου, και μπορούμε επίσης να δούμε απλά ένα αρχείο του δίσκου με τον παρουσιαστή (viewer).

Υπάρχει επίσης μια περιοχή προσωρινής αποθήκευσης (clipboard), για να μεταφέρουμε κείμενο ανάμεσα στα διάφορα παράθυρα ή στο modem. Τα πρωτόκολλα μεταφοράς αρχείων είναι τα συνηθισμένα Xmodem, Ymodem, Zmodem κ.τ.λ, ενώ δέχεται και τέσσερα ακόμη εξωτερικά. Η υλοποίησή τους όμως είναι ομορφότερη από του Telix, αφού έχουν το δικό τους παράθυρο, το οποίο μπορεί να μετακινηθεί όπως και όλα τα άλλα, και περιέχει περισσότερες πληροφορίες για τη μεταφορά, και κυρίως το χρόνο που απομένει για να ολοκληρωθεί. Η παρουσίαση των αρχείων που έχουν ήδη παραλειφτεί είναι γραφική, κάτι που συμπληρώνει την όμορφη εικόνα.

Υποστηρίζει όλες τις κάρτες γραφικών, και μπορεί να παρουσιάσει μέχρι 50 γραμμές σς EGA και VGA. Υποστηρίζει ακόμη extended και expanded μνήμη, ενώ μπορεί να χρησιμοποιήσει και τμήμα της video ram. Διαθέτει ακόμη μια ενσωματωμένη γλώσσα, την Tmscript, η οποία είναι παρόμοια με τη SALT του Telix, διαθέτει πολλές εντολές και δυνατότητες, αλλά μάλλον δεν έχει το επίπεδο, τη δύναμη και την "ωριμότητα" της SALT.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΚΑΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ

Το πρόγραμμα διαθέτει ένα πρόγραμμα καθορισμού μερικών βασικών παραμέτρων, το TMINST. Αφού βάλουμε το Telemate σε ένα κατάλογο, τρέχουμε το tminst. Εκεί επιλέγουμε από ένα μενού τις κατάλληλες παραμέτρους.

Συγκεκριμμένα, επιλέγουμε θύρα και ταχύτητα επικοινωνίας, parity, data και stop bits, πρόθεμα και επίθεμα κλήσης, προτιμητέο πρωτόκολλο μεταφοράς αρχείων και έλεγχο ροής (Xon/XOFF κ.τ.λ), ενώ δηλώνουμε την ύπαρξη ή όχι του 16550 UART chip.

Καθορίζουμε ακόμη τον τύπο της κάρτας και της οθόνης που θα χρησιμοποιήσουμε, τον τύπο, την ταχύτητα και τη θύρα όπου βρίσκεται το ποντίκι (αν υπάρχει, διαφορετικά να πάτε να αγοράσετε...χωρίς ποντίκι και μηρμύγκια δε γίνεται τη σήμερον ημέρα...χε,χε...τη γλύτωσα...(ΓΚΑΠ!)... φτου, βιάστηκα...)

Μετά ορίζουμε αν και πόση extended, expanded ή video ram θα χρησιμοποιήσουμε, όπως και το σκοπό με τον οποίο θα

μας ειδοποιεί το πρόγραμμα για τη σύνδεση κ.τ.λ. Αν και λειτουργικά δεν προσφέρει τίποτε στο Telemate, παρόλ' αυτά θα περάσετε αρκετή ώρα σε αυτή την επιλογή. Προσωπικά αμφιταλαντεύτηκα αρκετά ανάμεσα στην "Εισαγωγή στο Γουλιέλμο Τέλλο" και το "Entertainer", αλλά υπάρχουν ακόμη 18 σκοποί για να διαλέξετε.

Τέλος, ορίζετε μερικά από τα χαρακτηριστικά των παραθύρων, όπως το σημείο όπου θα εμφανίζονται και το μέγεθός τους, αν θα έχετε οδόντωση (indent) στα παράθυρα του διορθωτή, τα χρώματά τους κ.α.

Στη χρήση το πρόγραμμα είναι πολύ απλό. Σε αυτό βοηθάει και η πολύ καλή ενσωματωμένη βοήθεια, που ζητάει κανείς με το πλήκτρο F1. Αν κάπου έχετε απορία, ένα πάτημα στο F1 θα ανοίξει ένα παράθυρο με βοήθεια σχετική με την απορία σας.

Για περισσότερα, μπορείτε να μετακινηθείτε μέσα στο κείμενο με τα πλήκτρα PgUp, PgDn και τα άλλα συνηθισμένα πλήκτρα.

Μόλις μπαίνουμε στο πρόγραμμα, περνάμε στην οθόνη κλήσεων. Μπορούμε να επιλέξουμε το νούμερο που θέλουμε να καλέσουμε δίνωντας τον αύξοντα αριθμό του ή πατώντας την μπάρα του διαστήματος όταν βρισκόμαστε επάνω του. Εναλλακτικά, δίνοντας F8 μπορούμε να δώσουμε ένα νούμερο με το χέρι.

Την ώρα που γίνεται η κλήση μπορούμε να πατήσουμε ESC ή enter για να τη ματαιώσουμε ή να πατήσουμε τη μπάρα του διαστήματος για να περάσουμε στο επόμενο νούμερο.

Το παράθυρο κλήσεων περιέχει πολλά στοιχεία για τους καλούμενους αριθμούς.

Πέρα από το νούμερο, την ταχύτητα επικοινωνίας, τα χαρακτηριστικά της σύνδεσης και το όνομα, υπάρχουν στοιχεία όπως το προτιμητέο πρωτόκολλο μεταφοράς αρχείων, ο συνολικός αριθμός καθώς και η τελευταία κλήση, και σχόλια.

Δίνοντας ESC την ώρα που δεν κάνετε κάποια κλήση μεταφέρεστε στο παράθυρο τερματικού, που είναι και το κεντρικό του προγράμματος. Από εδώ (αλλά και από αλλού), έχετε αρκετές εντολές διαθέσιμες.

Ας δούμε μερικές από αυτές:

ALT-R	:	Εκτελεί μία εντολή του DOS
ALT-J	:	Κάνει shell στο DOS
ALT-F	:	Παρουσιάζει τα αρχεία του τρέχοντως καταλόγου
ALT-K	:	Παρουσιάζει την περιοχή προσωρινής αποθήκευσης (clipboard)
ALT-X	:	Εγκαταλείπει το πρόγραμμα
ALT-D	:	Σας μεταφέρει στο παράθυρο κλήσεων
ALT-H	:	Κλείνει την τηλεφωνική γραμμή
ALT-N	:	Αρχίζει να δημιουργεί ένα σενάριο (script)
ALT-L	:	Αρχίζει την καταγραφή της συνομιλίας σας σε αρχείο
ALT-S	:	Εκτελεί ένα σενάριο
ALT-P	:	Μεταφέρει τα περιεχόμενα της περιοχής προσωρινής αποθήκευσης στο modem
ALT-C	:	Σας μεταφέρει στην κατάσταση συνομιλίας (chat)
ALT-E	:	Σας μεταφέρει στον ενσωματωμένο διορθωτή κειμένου
ALT-V	:	Σας μεταφέρει στον ενσωματωμένο παρουσιαστή αρχείων
ALT-B	:	Σας μεταφέρει στο παράθυρο όπου βρίσκονται όσα έχουν ήδη γραφεί στην οθόνη
ALT-M	:	Σας μεταφέρει στο παράθυρο μακροεντολών
ALT-O	:	Σας επιτρέπει να αλλάξετε ορισμένες παραμέτρους του προγράμματος
PgUp	:	Αρχίζει τη διαδικασία αποστολής αρχείων
PgDn	:	Αρχίζει τη διαδικασία λήψης αρχείων
Ctrl-Home	:	Καθαρίζει την οθόνη



Εκτός από τις παραπάνω βασικές εντολές, υπάρχουν ακόμη πολλές, ιδιαίτερα σε κάθε ξεχωριστό παράθυρο. Τις περισσότερες από αυτές τις βρίσκουμε στη μπάρα που βρίσκεται στο πάνω μέρος της οθόνης, όπου υπάρχουν ακόμη η ώρα και ο χρόνος που διαρκεί η σύνδεση, αν είμαστε συνδεμένοι σε κάποιο τηλέφωνο.

Τις εντολές μπορούμε φυσικά να τις δώσουμε και με το ποντίκι. Μπορούμε ακόμη να "σημειώσουμε" ένα κομμάτι κειμένου στο παράθυρο τερματικού, κρατώντας πατημένο το ποντίκι. Μόλις το ελευθερώσουμε, το κείμενο που σημειώσαμε στέλνεται στο modem!

Για να ολοκληρώσουμε τη σύντομη παρουσίασή μας, να πούμε δυο λόγια για την Tmscript. Είναι μια γλώσσα τύπου C, υποστηρίζει μεταβλητές τύπου integer, string, character, boolean, date και time, περιέχει όλους τους συνηθισμένους τελεστές και τις συνηθισμένες εντολές If, Switch, While κ.τ.λ και επιτρέπει το πέρασμα παραμέτρων στις υπορουτίνες που ορίζουμε εμείς. Συνολικά διαθέτει περίπου 60 εντολές, για κάθε είδους εργασία.

Επειδή όμως ο χώρος μας τελείωσε, σας αφήνουμε και θα τα πούμε πάλι τον επόμενο μήνα. Μέχρι τότε γειά σας, και να προσέχετε τα μηρμύγκιααααααα...!

COMPUTER

AMIGA 500







SEGA

GAMES MACHINE

NA★SA

GAMES MACHINE



MANAGER XT, AT, 386
PHILIPS PC, AT
CORDATA PC

• GAMES • JOYSTICKS • DISK DRIVES
• ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ • ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
• MOUSE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS

MARKET AE

ATARI

520 STE, 520 STFM, 1040 STE, MEGA 2, MEGA 4, PORTFOLIO



AMSTRAD 6128



+ έγχρωμη TV 14"

139.000 plus

119.000 απλό

ΜΕ ΦΠΑ

Περιφερειακά και αναλώσιμα για όλους τους υπολογιστές

Λειτουργούν

• PC–CLUB • ATARI–CLUB

Με χιλιάδες δωρεάν προγράμματα

Σολωμού & Μπόταση 7 – Αθήνα, Τηλ. 36.44.695 – 36.36.550
Χαϊμαντά 34 – Χαλάνδρι, Τηλ. 68.46.158 – 68.46.810

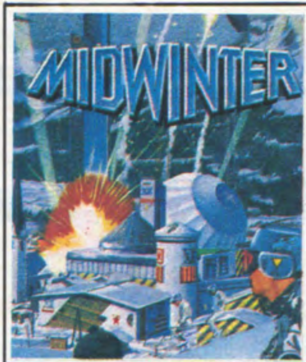
Στέλνουμε αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα

MAIL ORDER

ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

CHALLENGERS (KICK OFF, BOMBER, STUNT CAR, SUPER SKI, PRO TENNIS)
AMIGA 5.500
ST 5.500
AMS/D..................4.800
C64 ....4.800
AMS/C..................3.950
C64/C 3.950

10 PACK (10 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ)
AMS/D..................4.800
AMS/C..................2.950
C64/C 2.950
SP/C.....................2.950



HEROES (BARBARIAN II, STAR WARS, LICENSE TO KILL, RUNNING MAN)
AMS/D..................4.800

LINE OF FIRE
AMS/D..................3.100

E–SWAT
AMS/D..................3.100

THIRD CURRIER
PC 4.500
AMIGA 4.500

BLUE ANGELS
AMIGA 4,900

SOCCER CHALLENGE
AMIGA 3.950
ST 3.950

SUBBUTEO
AMS/D..................2.950
AMIGA 3.850

VOLLEYBALL
PC 3.950

BASKETBALL
PC 4.800

DOUBLE DRAGON II
C64/C 1.950
SP/C.....................1.950

BLOODWYCH
AMS/D..................2.950
AMS/C..................1.950
C64/C 1.950

NIGHTBREED
AMS/D..................3.100
SP/C.....................2.100

PUZZNIC
AMS/D..................3.100

FEUDAL LORDS
AMIGA 2.950

RANX
AMIGA 3.950
PC 4.900

CARTHAGE
AMIGA 4.900

BEAST II
AMIGA 6.900

AWESOME
AMIGA 6.900
ST 4.900

NITRO
AMIGA 4.900
ST 4.900

COMBO RACER
AMIGA 3.950
ST 3.950

BSS JANE SEYMOUR
AMIGA 4.900
ST 4.900

TOYOTA CELICA
AMIGA 3.950
AMS/D..................3.100
AMS/C..................2.100
SP/C.....................2.100

OBITUS
AMIGA 7.300

LEMMINGS
AMIGA 4.900

BETRAYAL
AMIGA 5.200

PIRATES
AMIGA 4.900
PC 4.900
ST 4.900
AMS/D..................3.950

RICK DANGEROUS II
AMIGA 3.950
PC 4.900
ST 3.950



AMS/D..................3.100
C64/D 3.100

NIGHT HUNTER
AMIGA 3.950
PC 4.900
ST 3.950
AMS/D..................3.100

SKATE WARS
AMS/D..................2.950
C64/C 1.950

ROBOCOP
PC 3.950

B.A.T.
AMIGA 5.500
ST 6.900

COLORADO
AMIGA 3.950
PC 4.900
ST 3.950

DARK SPYRE
PC 4.500

NARCO POLICE
PC 3.850
AMS/D 3.100
AMS/C 1.950

MULTI SPORTS
PC 3.850
AMS/D 3.100
AMS/C 1.950

RORKES DRIFT
AMIGA 2.950
PC 3.850

BREACH 2
AMIGA 2.950
PC 3.850



UNIVERSE 3
AMIGA 2.950
PC 3.850

BLITZKREIG MAY 1940
AMIGA 2.950

LEGENT OF THE LOST
AMIGA 2.950

THE FINAL CONFLICT
AMIGA 2.950

LOTUS TURBO



CHALLENGE
AMIGA 3.950
AMS/D 100

SHADOW OF THE BEAST
AMIGA 3.950
ST 4.900
AMS/D 3.100

STEALTH FIGHTER
AMIGA 5.500
ST 5.500

F15 STRIKE EAGLE II
AMIGA 5.500
ST 5.500

M1 TANK PLATOON
AMIGA 5.500
ST 5.500

F16 COMBAT PILOT
AMIGA 5.500
ST 5.500
SP/C 2.950

F15 STRIKE EAGLE
AMS/D 2.950

GUNSHIP
AMS/D 3.400

SILENT SERVICE
AMS/D 3.400

ATTACK CHOPPER
PC 12.500

STORMOVIK
PC 8.500

KNIGHTS OF THE SKY
PC 8.500

RED STORM RISING
AMIGA 4.800
ST 4.800

688 ATTACK SUB
PC 9.500

ATF II
PC 4.500

LOST PATROL
PC 4.950

STORM LORD

PC 3.850

FUTURE CLASSICS
PC 3.850

CRAZY CARS II
PC 3.850

FIRE & FORGET II
PC 3.850

DICK TRACY
PC 4.100
AMS/D 3.100

MIDWINTER
AMIGA 5.200
PC 7.500
ST 5.200

VENUS
AMIGA 3.950
ST 3.950

SUPER CARS
AMIGA 3.950
ST 3.950
AMS/D 3.100

4D SPORTS DRIVING
PC 4.900

DAYS OF THUNDER
AMIGA 3.950
PC 4.900
C64/D 3.450
C64/C 2.100
SP/C 2.100

HARLEY DAVIDSON
PC 4.900

BLACK HOLE
PC 4.900

CHESSMASTER 2100
PC 4.900

ARMOUR GEDDON
AMIGA 4.900
ST 4.900

INFESTATION
AMIGA 3.950
PC 4.900
ST 3.950

KILLING GAME SHOW
AMIGA 4.900
ST 4.900

FAMILY COMPUTER SYSTEM



Η παιχνιδομηχανή με τα απίθανα γραφικά
* Nitendo compatible
ΤΙΜΗ 24.900

PHILIPS MONITOR



Εγχρωμο
διά AMIGA, ATARI, PC
ΤΙΜΗ 61.000 (με καλώδιο)

ATARI 2600



ORIGINAL
ΤΙΜΗ 15.000

Djoy II



Το μεταλλικό joystick
που δεν χαλάει ποτέ
ΤΙΜΗ 4.000

zIP STICK



ΤΙΜΗ 3500

Η ΝΕΑ ΣΕΙΡΑ ΤΗΣ QUICKSHOT



PYTHON 1
ΤΙΜΗ 2.000



APACHE 1
ΤΙΜΗ 1.500



WARRIOR 5
ΓΙΑ PC
ΤΙΜΗ 2.750

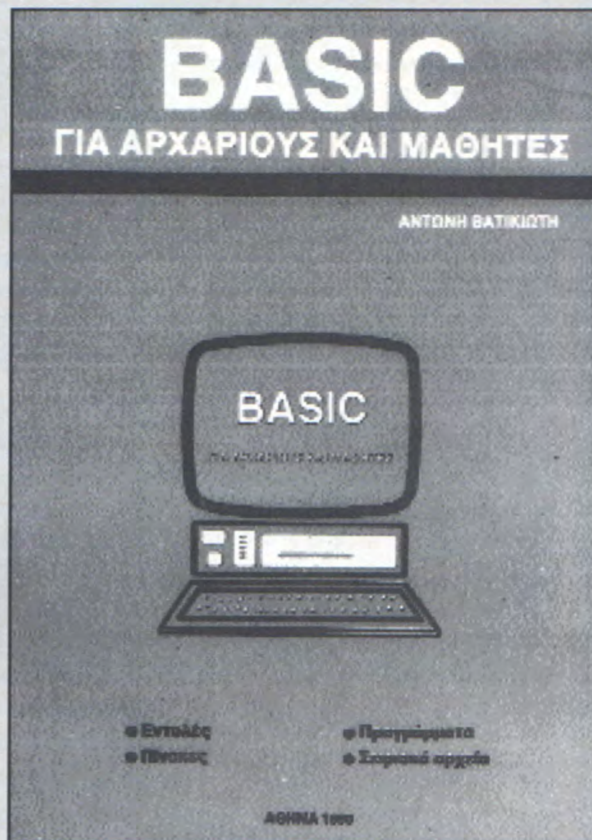
ΒΙΒΛΙΟ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Ένα βιβλίο που απευθύνεται σε αρχάριους και νεοφερμένους στον κόσμο των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Περιλαμβάνει 12 κεφάλαια και τρεία παραρτήματα με την αντιστοιχεία των Ascii κωδικών, το τρέξιμο προγράμματος μέσω Compiler και τις δεσμευμένες λέξεις.

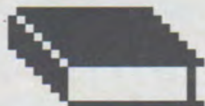


ΤΙΤΛΟΣ:	BASIC ΓΙΑ ΑΡΧΑΡΙΟΥΣ ΚΑΙ ΜΑΘΗΤΕΣ
ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:	ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΑΤΙΚΙΩΤΗΣ
ΕΚΔΟΣΕΙΣ:	
ΣΕΛΙΔΕΣ:	152
ΤΙΜΗ:	2000

Ο στόχος του συγγραφέα όπως φαίνεται και από τον πρόλογο του στην εισαγωγή του βιβλίου είναι να κατανοήσει κάποιος που δεν έχει ξαναασχοληθεί με τον προγραμματισμό την γλώσσα Basic. Σ' αυτό σκοπεύει και η σειρά με την οποία έχουν γραφτεί τα κεφάλαια. Ας τα δούμε πιο αναλυτικά. Αρχικά παρουσιάζονται τα βασικά μέρη του υπολογιστή και οι ένοιες I/O, CPU, ROM, RAM βοηθητική μνήμη. Αυτό το κεφάλαιο είναι ποιο σημαντικό απ' οτι δείχνει και αυτό γιατί είναι καθοριστικές αυτές οι γνώσεις για την κατανόηση της γενικότερης λειτουργίας του υπολογιστή και κατεπέκταση τον προγραμματισμό του. Το επόμενο βήμα είναι το φόρτωμα της Basic στην μνήμη του υπολογιστή. Η διεργασία αυτή περιγράφεται τόσο αναλυτικά ώστε είναι μηδαμηνή η πιθανότητα λάθους. Η πρώτη εντολή που μαθαίνει ο αναγνώστης είναι (ποιά άλλη) η Print. Εξηγείται ο άμεσος και έμμεσος προγραμματισμός και παρουσιάζονται οι εντολές New, Save, Load. Καθόλη τη δειάρκεια της ανάλυσης των εντολών εισόδου-εξόδου των προγραμμάτων από την μνήμη το κείμενο συνοδεύουν απλές αλλά λειτουργικές εικόνες, σκίτσα, και γελοιογραφίες. Να πούμε εδώ ότι η Basic που αναφέρονται οι εντολές είναι η GW. Βεβαια οι περισσότερες εντολές είναι κοινές σε όλες τις Basic. Το τρίτο κεφάλαιο είναι αφιερωμένο στις αριθμητικές πράξεις. Παρουσιάζεται η σειρά εκτέλεσης των αριθμητικών πραξών και πράξεις με Strings. Στο πέμπτο και έκτο κεφάλιο ο αναγνώστης έρχεται σε επαφή με τις πρώτες βασικές εντολές προγραμματισμού και παρουσιάζονται πλειάδα παραδειγμάτων χρήσης τους. Το όγδοο κεφάλαιο ασχολείται με τις εντολές ελέγχου If / Then /Else και διακλάδωσης Goto/On Goto. Η λογική συνέχεια είναι να παρουσιαστούν οι δύο τύποι βρόγχων και οι αντίστοιχες εντολές τους (For/ Next, While/ Wend, Repeat/ Until). Μετά από αυτές τις απαραίτητες γνώσεις ο αναγνώστης θα πρέπει να μπει στο κόσμο του δομημένου προγραμματισμού, στις υπορουτίνες

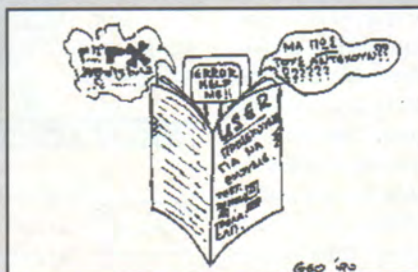


(Gosub/ Return). Στη συνέχεια το βιβλίο προχωράει στην εξέταση των πιο χρήσιμων αριθμητικών και αλφαριθμητικών συναρτήσεων (Abs, Int, Sgn, Sqr, Asc, Chr$, len, Mid$ κ.α). Στο σημείο αυτό το γράψιμο απλών προγραμμάτων για κάποιον αρχάριο θα είναι εύκολή υπόθεση αφού θα έχει την υποστήριξη δεκάδων υποδειγμάτων. Η συνέχεια θα είναι λίγο πιο εξιδεικευμένη αλλά και χρήσιμη παράλληλα. Αναλύονται οι πίνακες και τα αρχεία. Τα αρχεία εξετάζονται εξονυχιστικά και οι ανάλογες εντολές (Open, Print#, Write#, Close#, Eof, Loc, Lof) περιγράφονται με σαφήνεια και με αρκετά παραδείγματα. Στις τελευταίες σελίδες του βιβλίου υπάρχουν όπως και σε όλα τα αντίστοιχα βιβλία οι χαρακτήρες Ascii, και οι δεσμευμένες λέξεις.της Basic. Στο σύνολο του το βιβλίο θα ικανοποιήσει τους αρχάριους αλλά μελλοντικούς προγραμματιστές αφού αποτελεί ένα πολύ κατανοητό εγχειρίδιο της γλώσσας Basic.



ΤΙΤΛΟΣ:	PASCAL ΘΕΩΡΙΑ - ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ
ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:	ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΑΤΙΚΙΩΤΗΣ
ΕΚΔΟΣΕΙΣ:	
ΣΕΛΙΔΕΣ:	325
ΤΙΜΗ:	2000

Αλλο ένα βιβλίο του Αντώνη Βατικιώτη αυτή τη φορά για την Pascal. Η Pascal είναι μια από της καλύτερες γλώσσες ανάπτυξης προγραμμάτων στους συμβατούς υπολογιστές. Τη δύναμη της την οφείλει στο δομή της και στις μεγάλες δυνατότητες που έχουν οι καινούργιες εκδόσεις της Tourbo Pascal. Το βιβλίο αυτό όπως και το προηγούμενο που παρουσιάσαμε ξεκινάει από τα βασικά και υποθέτει ότι ο αναγνώστης δεν είχε καμία προηγούμενη επαφή με τη γλώσσα. Το βιβλίο αποτελείται από δεκατέσσερα κατανοητά γραμμένα κεφάλαια. Στο πρώτο κεφάλαι περιγράφεται η δομή της Pascal, δίνονται οι βασικές δομές στοιχείων και αναφέρεται ο τρόπος με τον οποίο γράφεται, μεταφράζεται και τρέχει ένα πρόγραμμα. Στη συνέχεια αναφέρονται οι πρώτες και βασικότερς εντολές (Write, Writeln, Read, Readln), εντολές εκχώρισης και καθορισμού εμφάνισης. Το τρίτο κεφάλαιο είναι αφιερωμένο γενικά στις εντολές επανάληψης (Repeat/Until, While/Do, For/To/Do, και Loop μέσα σε Loop) και στο δομημέμο προγραμματισμό. Αυτό το κεφάλαιο θα πρέπει να προσεχτεί ιδιαίτερα γιατί αυτές οι εντολές αντικαθιστούν την προβληματική και για πολλούς χειρότερη εντολή που υπάρχει, την Goto. Το επόμενο κεφάλαιο ο συγγραφέας παρουσιάζει τις εντολές ελέγχου(If/Then/Else, την Case Of, και Goto. Στο πέμπτο κεφάλαιο θίγονται οι αριθμητικές συναρτήσεις (Abs, Sqr, Sqrt, Ln, Exp, Sin, Cos, Arctan), οι λογικές (Boolean) συναρτήσεις (Odd, Eoln, Eof) όπως επίσης και οι συναρτήσεις μετασχηματισμού (Chr, Ord, Round, Trunc, Succ, Red). Στο έκτο κεφάλαιο ορίζονται οι τύποι δεδομένων (Βαθμωτοί, Τύποι υπεροχής) και στο έκτο οι διαδικασίες και οι συναρτήσεις (Proce-dures, Functions). Μετά έρχεται η σειρά των πινάκων (μονοδιάστατων και δισδιάστατων) που παρουσιάζονται με αρκετά παραδείγματα και σαφήνια. Τα Strings είναι το θέμα του ένατου κεφαλαίου ενώ τα Records (Εγγραφές) το θέμα του δέκατου. Σ' αυτό το κεφάλαιο παρουσιάζονται οι εντολές With, τα Arrays με Records και τα μεταβαλλόμενα Records. Στο ενδέκατο κεφάλαιο περιγράφονται τα σύνολα, οι πράξεις συνόλων και οι τελεστές τους. Το επόμενα κεφάλαια έχοον ως θέμα τα αρχεία, τη δημιουργία τους, το Buffer αρχείου και τις ανάλογες εντολές (Rewrite, Put, Write, Eof, Reset, Get, Close) τα Random αρχεία και τους δείκτες Pointers. Το βιβλίο είναι αρκετά περιεκτικό αλλά δεν προτείνεται στον προχωρημένο χρήστη της Pascal.



ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΑ
BY AIR MAIL - PAR AVION

Προς
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
Σπάρτης 75, 124 61
Χαϊδάρι

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΠΟΤΕ ΘΑ ΠΑΨΟΥΜΕ ΝΑ ΕΙΜΑΣΤΕ ΕΓΩΙΣΤΕΣ



Αγαπητό USER Είναι η πρώτη φορά που γράφω στο περιοδικό, και θέλω να σε συγχαρώ για την πολύ καλή προσπάθεια που κάνεις. Ελπίζω με το ερωτηματολόγιο να βοηθηθείς να γίνεις καλύτερο. Οσο για την διαμάχη AMIGA - ST, (έχω AMIGA) είναι άσκοπη και χαζή, αφού ο καθένας αποφασίζει και παίρνει αυτό που του αρέσει, και τον βοηθάει περισσότερο. Οσο για τον A3000, είναι χωρίς αμφιβολία πολύ καλύτερος, και η υποστήριξη θα έρθει σύντομα γι'αυτόν. Εχω βέβαια πολλές απορίες και ερωτήσεις, αλλά ελπίζω να απαντηθούν μέσα απο άλλα γράμματα. GO ON για να γίνετε τελικά το περιοδικό του " ΧΡΗΣΤΗ "

ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΣΙΩΜΟΣ

● Αγαπητέ φίλε Παναγιώτη, καλά μας άρχισες το γράμμα σου με το (πότε θα πάψουμε να είμαστε εγωϊστες). Προς το τέλος βέβαια, μας τα χάλασες λίγο με τον A3000, αλλά τελικά συμφωνώ οτι ο καθένας αγοράζει οτι του αρέσει, και οτι τον βοηθάει περισσότερο. Οσο για τις απορίες σου, ελπίζω να απαντηθούν απο άλλα γράμματα αναγνωστών.

ΠΡΟΚΛΗΤΙΚΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ



Το βρίσκω περιττό να αρχίσω το γράμμα μου με τους συνηθισμένους επαίνους για την ύλη σου, αφού είναι πια γνωστή η ποιότητά της. Αφορμή για να σου γράψω, στάθηκαν δύο προκλητικά γράμματα (Γιάννης Μαρκάκης, Μάνος Ατζιάρας) απο το ενδέκατο τεύχος. Ενας λογικός άνθρωπος συγκρίνοντας το PC με μια AMIGA, θα καταλάβει οτι το PC είναι ένα computer που στέκεται με "πατερίτσες" μπροστά σε μια AMIGA. Θέλω να πω οτι ενα PC, για να συναγωνιστεί μια AMIGA, χρειάζεται κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου, CGA, VGA, EGA και ενα κάρο δαπανηρές κάρτες. Απο άποψη software, δεν συζητάμε. Η AMIGA, χωρίς κάρτες και "πατερίτσες" έχει καταπληκτικά γραφικά, και τέλειο ήχο. Αυτά ήθελα να πω, και να τελειώσει εδω ο πόλεμος PC vs AMIGA.

Φιλικά
Δημήτρης
Δημητρακόπουλος

● Τώρα τι να πω εγώ, απλά θα έλεγα να ξαναδιαβάσετε τον τίτλο του πρώτου γράμματος.

RETRY/CANCEL



Αγαπητό USER, θα ήθελα να σε συγχαρώ για τα καλά σου θέματα, και πιστεύω πως απο πλευράς "reviews" είσαι πολύ καλό. Είμαι κάτοχος μιας AMIGA 500 και θα ήθελα να σε ρωτήσω μερικά πράγματα.

A) Πως μπορώ να φορμάρω μια δισκέτα στην AMIGA;

B) Πριν απο λίγες μέρες πήρα το LARRY I. Οταν το έβαλα, και πάτησα το mouse για να φορτώση, εκείνο μου έγραψε σε ένα μικρό παράθυρο στην οθόνη <Volume LARRY has a read/write error retry/cancel.

Τι συμβαίνει;

Είναι χαλασμένο το παιχνίδι;

Γιατί δεν φορτώνει;

Ημουν παλιός κάτοχος PC, και συμφωνώ απόλυτα πως η AMIGA είναι καλύτερη σε σχέση με τους PCs, στα παιχνίδια αλλά οχι και στα προγράμματα. Πολύ σωστή και η άποψη του Μάνου Ατζιάρα.

Φιλικά Σταμάτης

● Αγαπητέ Σταμάτη, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, οσο για το

φορμάρισμα της δισκέτας υπάρχουν δύο τρόποι. Ο πρώτος και ο πιο χρονοβόρος γίνεται μέσω του workbench, και με την εντολή format, και ο δεύτερος απο τα διάφορα utilities (δεν λεω την κακιά λέξη) που κυκλοφορούν. Β) Αν είναι original η δισκέτα, πίσω στο μαγαζί για αλλαγή, αν δεν είναι βρες καμιά δισκέτα λιγότερο ταλαιπωρημένη και ξαναγράψτο.

ΦΙΛΙΚΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Δυο ερωτήσεις απο τους φίλους μας Brain.

1) Ποιό απο τα παρακάτω προγράμματα σχεδίασης 3D, έχει την δυνατότητα αυτά που φτιάχνεις να τα βλέπεις, χωρίς να έχει φορτώσει το πρόγραμμα, κάτι σαν demo, (ANIMAGIC - DESIGN 4D - PAGE FLIPPER - TURBO SILVER - VIDEOSCAPE 3D - MODELER 3D - AEGIS DRAW PLUS 2,0 - 3D SPRINTER - CALIGARI κλπ).

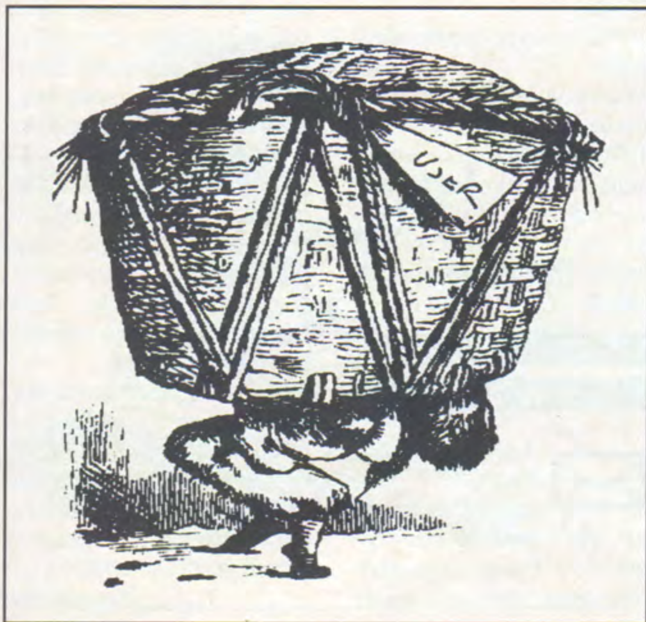
2) Στο SCULPT ANIMATE 4D, πως θα δημιουργήσω κίνηση; Αν μπορείς πες μου βήμα/βήμα τα στάδια.

● Παιδιά κατ'αρχάς σας ευχαριστούμε για τα αμέτρητα tips, και περιμένουμε και άλλα, οχι μόνο απο εσάς αλλά και απο άλλους αναγνώστες τησ στήλης. Τώρα στις ερωτήσεις:

1) Απ'οτι κατάλαβα, εννοείς να υπάρχει ένα πρόγραμμα player για κάποιο anmation. Ετσι σχεδόν όλα (εκτός απο τα MODELER 3D και DRAW PLUS) με κάποια εντολή ή κάποιο πρόγραμμα player, τρέχουν χωρίς να χρειάζεται να φορτώσεις το αρχικό πρόγραμμα. Τώρα κατά την γνώμη μου, για demo είναι καλό το AEGIS VIDEOSCAPE 3D, όπου με την εντολή PLAYANIM παίζει σε real time αυτό που έχεις φτιάξει. (Εγώ χρησιμοποιώ αυτό, και τα objects μου τα φτιάχνω μέσα απο το ANIMATE 3D).

2) Το να σου εξηγήσω βήμα/βήμα τι συμβαίνει σ'αυτό το πολύπλοκο πρόγραμμα, θα χρειαστώ περίπου ....όλες τις σελίδες του USER!! (Εχεις δεί καθόλου το manual, αυτού του προγράμματος; Εγκυκλοπαίδεια ολόκληρη). Θα σε συμβούλευα να βρείς κάπου το manual, και μην τρομάξεις, απλά θα δείς οτι είχα δίκιο.





ΜΟΝΟ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ



Αγαπητό USER Εχω εναν Amstrad 6128, και σε λίγο καιρό θα πάρω Amiga 500 με οθόνη 1084 ή 1084S; (Η πρώτη ερώτηση σημ.αρχισυντάκτη). Εχω να κάνω μερικές ερωτήσεις: (Το παιδί ξέρει καλά την αλφάβητο σημ. αρχισυντάκτη)

Α) Τι διαφορά έχει η οθόνη 1084 απο την 1084S; Ποιά είναι πιο καλή;

Β) Εχω ακούσει οτι ο ATARI 1040 STFM, έχει περισότερα προγράμματα απο την AMIGA 500. Είναι αλήθεια;

Γ) Ποιό joystick πιστεύετε οτι είναι καλύτερο: το PACMAN ή το ULTIMATE SUPER STICK;

Δ) Τι ανάλυση έχει η AMIGA 500; Πόσα χρώματα χρησιμοποιούνται σε κάθε ανάλυση;

Ε) Ποιός υπολογιστής είναι πιο καλός; (κατά την γνώμη σας) η AMIGA ή ο ATARI MEGA ST;

Ζ) Ο ARCHIMEDES πόσο κάνει με μια οθόνη έγχρωμη;

Η) Χρειάζεται η AMIGA 500 έχτρα μνήμη; Αν ναι πόση;

Θ) Είναι χρήσιμος ο εκτυπωτής;

Ι) Το AMOS THE CREATOR είναι πρόγραμμα για δημιουργία παιχνιδιών ποιότητας;

Κ) Για να γίνει αντιγραφή σε AMIGA, (μεταξύ φίλων, και οχι για πονηρά πράγματα) χρειάζεται δεύτερο drive;

Λ) Το mouse, γιατί είναι χρήσιμο; Ελπίζω να μην σας κούρασα, (μπάάά) και σας χαιρετώ (Ούφφφ).

Σταύρος Γαρεδάκης

● Φίλε Σταύρο σου μένουν άλλα 13 γράμματα για να συμπληρώσεις την ΑΒ. Περιμένουμε λοιπόν!!!

Α) Η διαφορά τους είναι οτι το 1084S, είναι στερεοφωνικό. Κατά τ'άλλα και τα δυο είναι της Commodore και διαλέγεις εσύ.

Β) Σαν ATARI ST, ναι έχει περισότερα προγράμματα, άλωστε μην ξεχνάμε οτι κυκλοφορεί περισότερα χρόνια απο την AMIGA, η οποία όμως δεν πάει πίσω.

Γ) Ολα είναι joystick, και έχουν τον ίδιο σκοπό, και όλα κάποτε χαλάνε για να δουλεύουν και τα μαγαζιά.
Ε) Και οι δυο, ανάλογα για τι δουλειά τους θέλεις.
Ζ) Για τον ARCHIMEDES σου δίνω το τηλ: 36.07.836.
Η) Παίρνει μνήμη απο 512Κ έως 8MB. Αναλόγως τι θέλεις να κάνεις.
Θ) Για παιχνίδια οχι, για πιο σοβαρές εφαρμογές ναι.
Ι) Το AMOS γενικά είναι μια υψηλού επιπέδου γλώσσα, που μπορείς να κατασκευάσεις ακόμα και παιχνίδια.
Κ) Σε όλους τους υπολογιστές γίνεται αντιγραφή με ενα drive, απλώς κάνει λίγη ώρα.
Λ) ΤΟ mouse είναι το εργαλείο που σε βοηθάει στην οθόνη να επιλέγεις εντολές, και να κάνεις διάφορες εργασίες. Αυτά, να μας ξανάρθεις.

TIP'S AND TRICK'S



Αγαπητό USER, καταρχάς συγχαρητήρια για την καταπληκτική σου ύλη.
Θα ήθελα να σου κάνω όμως μία υπόδειξη για την στήλη tip's and trick's.
Βάζεις συνέχεια κόλπα για AMIGA, ATARI και AMSTRAD, ενω για τους υπόλοιπους υπολογιστές ενα δυο κολπάκια, και ιδιαίτερα για τους PC που συνεχώς αυξάνονται στην χώρα μας.

Φιλικά
Γιάννης Αβαγιανός

● Φίλε Γιάννη το έχουμε ξαναπεί. Για την στήλη tip's and trick's, περιμένουμε την βοήθεια σας. Πρέπει να μας στείλετε και εσεις δικά σας TIPS & TRICK'S σύντομα.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ PC



Καταρχήν ενα μεγάλο μπράβο, που κατάφερες και παρουσίασες πρώτο απ'όλα τα περιοδικά της Ελλάδας το νεο adventure της Sierra, το Heroe's Quest II. Εύχομαι, να συνεχιστούν αυτές οι πρωτιές και στο μέλλον. Τώρα ορισμένες ερωτήσεις για τις νέες κυκλοφορίες παιχνιδιών για PC.
1) Σκέφτομαι να αγοράσω σύντομα τα: Onslaught, Targhan, Stunrunner. Η κάρτα γραφικών που εχω είναι η MCGA, η οποία εξομειώνει VGA (χωρίς να τρέχει παιχνίδια που έχουν γραφτεί ειδικά για VGA) και CGA. Τα παιχνίδια αυτά σε CGA αξίζουν (όσον αφορά γραφικά, animation, scroling κλπ). Θα ήθελα μια απάντηση εντελώς αντικειμενική.
2) Στο νεο compilation της Ubisoft <Full Blast>, τα παιχνίδια που περιέχονται στο πακέτο για AMIGA και ST, περιλαμβάνονται όλα και στην έκδοση για PC;
3) Στη στήλη Previews, του τεύχους 1, είχατε παρουσιάσει το παιχνίδι GOLDRUNNER. Τελικά κυκλοφόρησε στην Ελληνική αγορά, και αν ναι, σε ποιούς υπολογιστες;
4) Θα ήθελα να μάθω αν έχουν κυκλοφορήσει στην Ελλάδα, ή αν έχετε κάποιες πληροφορίες, για τα εξής παιχνίδια:
α) F-19, 2V, Darklands, Apache 2000, Light Spead της Microprose.
β) Command HQ απο την Microplay.
γ) Imperium.
δ) Cènturion απο την Electronic Arts.
5) Εδω και ένα χρόνο έχω πάρει το Drakhen, και δεν ξέρω πως να το προχωρήσω.



Θα σας παρακαλούσα να δημοσιεύσετε απο την στήλη Spell shop κάποιες λύσεις, ή τουλάχιστον έναν χάρτη, ώστε να μπορέσουμε να προσανατολιστούμε, οχι μόνο εγω αλλά και οι υπόλοιποι που μπήκαν στον κόπο και το αγόρασαν.

Φιλικά
Φώτης Γκινόπουλος

● Αγαπητέ φίλε Φώτη, σε ευχαριστούμε για τακαλά σου λόγια, και περνάμε στις ερωτήσεις σου:
1) ΝΑΙ
2) Ναι τα έχει όλα και συμφέρει
3) Δεν γνωρίζω, αλλά πιστεύω πως ναι.
4) Τα παιχνίδια που αναφέρεις όλλα σχεδον έχουν κυκλοφορήση για PC.
5) Για το DRAKHEN λίγη υπομονή για το επόμενο USER.

TOM CRUISE THE BEST



Αγαπητό USER. Καταρχήν πρέπει να σε συγχαρώ, για το υλικό του περιοδικού. Ομως αν ο αρχισυντάκτης σας είχε και λίγο μυαλό, δεν θα έγραφε αυτά που γράφει, οτι ο Tom Cruise βγάζει απαίσια κινηματογραφικά έργα. Οπως και να το κάνουμε είναι φανταστικός ηθοποιός και άνθρωπος. Δεν τον ξέρω βέβαια προσωπικά, φατσικά εννοώ. Το μόνο καλό είναι οτι δημοσιεύετε όλα τα γράμματα που σας στέλνουν, είτε γράφουν καλά λόγια, είτε οχι.
Το 'DAYS OF THUNDER' είναι μια χαρά παιχνίδι, και εύχομαι κάποιος να αναγκάσει τον κύριο εξυπνάκια, να δεί την ταινία, μπάς και καταλάβει απο ηθοποιούς, και απο καλά έργα. Σχετικά με το περιοδικό, είναι αρκετά καλό, και δίνει αρκετές πληροφορίες. Βέβαια ορισμένα παιχνίδια τα αδικείς πολύ γιατί αξίζουν παραπάνω. Ομως ο ποιό σημαντικός λόγος που σου έγραψα, είναι ο Tom Cruise, και είμαι μια φανατική θαυμάστριά του.
Γι'αυτό να σκέφτεσαι και λίγο πριν γράψεις γι'αυτόν, αφού ξέρεις οτι είναι μαζί του η νεολαία. Καλύτερος ηθοποιός δεν υπάρχει, είναι ο the best. Μια φανατική του TOM CRUISE

Αλεξάνδρα

● ΝΑΙ !!! Είναι γεγονός. Το πρώτο γράμμα απο κορίτσι, και την ευχαριστούμε πάρα πάρα πολύ, αλλά κάπου έχει άδικο για τον αρχισυντάκτη, γιατί το review του 'days of thunder' το έγραψε ο συντάκτης Αγγελος Μαγγλής και οχι ο αρχισυντάκτης. Οσο για τον κύριο Tom Cruise, προσπαθεί ο άνθρωπος, τώρα που περνάει η μπογιά του, πάντως εμένα μου άρεσε το 'TOP GUN'. Για τον άνθρωπο της βροχής, δεν λέω κουβέντα, ο Ντάστιν Χόφμαν έδωσε ρεσιτάλ.

Οσο για την βαθμολογία μερικών παιχνιδιών, που λές οτι τα αδικούμε, την βαθμολογία την βγάζει ο συντάκτης που γράφει και το άρθρο, και ίσως μερικές φορές να είναι λίγο σκληρός.

Πάντως σε ευχαριστούμε που μας διαβάζεις, και ελπίζουμε το ίδιο να κάνουν και μερικές φίλες σου, για να αποκτήσουμε και θηλικούς αναγνώστες.

ΣΑΤΑΝΙΚΟ ΜΥΑΛΟ



Αγαπητό USER Σου έχω ξαναγράψει, και έμεινα ικανοποιημένος. Εντωμεταξύ όμως, το σατανικό μυαλό μου, πήρε πάλι στροφές και έχω λίγες απορίες:

1) Θα μπορούσα παίρνοντας μια AMIGA ή έναν ST, να μην αγοράσω οθόνη και να συνδέσω το computer, με μια μικρή έγχρωμη τηλεόραση, ή είναι καλύτερα να αγοράσω ενα monitor;

2) Θα μπορούσα να πάρω το users manual ενός computer, απο το μαγαζί ή δίνεται μόνο μαζί με τον computer;

3) Ενας ATARI ST, έχει τις ίδιες δυνατότητες με έναν STE;

4) Ο υπολογοστής CAF, είναι καλός για games;

5) Μπορώ να αγοράσω έναν CPC plus, και να τον συνδέσω με την τηλεόραση αντί για monitor; Αν ναί, θα έχω καλύτερη απόδοση στα games (γραφικά, ήχο κλπ.);

1000 ευχαριστώ
Παναγιώτης Ψαρρός
Υ.Γ Είσαι και το πρώτο.



● Σατανικέ φίλε Παναγιώτη, με το πολύστροφο μυαλό:

1) Αν αγόραζες μια AMIGA και ενα modulator, θα μπορούσες να την συνδέσεις στην ταλεόραση έγχρωμη, ή ασπρόμαυρη, ο ATARI ST θέλει monitor.

2) Οχι το manual το παίρνεις μόνο με το computer.

3) Οχι ο ATARI ST έχει διαφορά απο τον ATARI STE σε: STE έχει bliter παλέτα με 4096 χρώματα, ενσωματωμένο drive και συνδέεται στην τηλεόραση, ενώ ο ATARI ST, δεν έχει drive ενσωματωμένο, έχει 512 χρώματα, και δεν συνδέεται στην τηλεόραση.

4) Ο CAF είναι PC, έχει τα γνωστά γραφικά και τον γνωστό ήχο, αλλά για games εγώ θα διάλεγα ή AMIGA ή ATARI.

5) Ναι ο CPC plus, συνδέεται στην τηλεόραση με modulator, αλλά και το monitor του γίνεται τηλεόραση.

SEGA MASTER SYSTEM



Καταρχήν δεν θέλω να πω περιτά λόγια. Ολοι πια ξέρουν, οτι είσαι το καλύτερο περιοδικό στον τομέα σου. Είμαι 10 χρονών και κάτοχος ενός SEGA MASTER SYSTEM. Θα σε παρακαλούσα να μου λύσεις κάποιες απορίες:

Α) Τι διαφορά έχει το SEGA MASTER SYSTEM απο το SEGA MEGA DRIVE;

Β) Πως γίνεται να συνδέσω το SEGA με το monitor (B/W) του PC;

Γ) Ποιά είναι η διεύθυνση του ATHENS CLUB; Κλείνοντας θα ήθελα να σε παρακαλέσω να δώσεις μεγαλύτερη έμφαση στο SEGA.

Με εκτίμηση
Αντώνης Χαζάπης

● Φίλε Αντώνη, η διαφορά της SEGA MASTER SYSTEM απο την SEGA MEGA DRIVE είναι τεράστια. Η MEGA έχει 64 χρώματα, 11 κανάλια ήχου ακόμη τον 68.000 και τον Z80 ταυτόχρονα, 64K video ram, και παλέτα με 512 χρώματα, αλλά και πιο ακριβά παιχνίδια.

Β) Το SEGA MASTER SYSTEM, δεν συνδέεται με τίποτα στο monitor.

Γ) Οσο για την διεύθυνση του ATHENS CLUB, κάπου μέσα στο USER που κρατάς υπάρχει και η διαφήμηση του μαγαζιού.

ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ



Σε αγοράζω απο το τρίτο τεύχος, και έχω παρατηρήσει οτι είσαι ένα απο τα καλύτερα περιοδικά για computers, αν οχι το καλύτερο. Θα ήθελα να σε ρωτήσω μερικά πράγματα, γιατί νομίζω οτι θα μου δώσεις τις καλύτερες απαντήσεις.

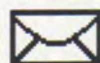
1) Εχω ενα EURO PC, και θα ήθελα να μου πείς ποιό είναι το καλύτερο flight simulator για τον υπολογιστή μου.

2) Πρόκειται να αγοράσω μια AMIGA 500, και θα ήθελα να μου πείς ποιό είναι το καλύτερο monitor.

3) Είμαι στην Ζάκυνθο, και θα ήθελα να γίνει μια προσπάθεια να παίρνουμε γρηγορότερα το USER.

Και οι απαντήσεις στον φίλο μας: 1) Εγώ θα αγόραζα το F19. 2) Το 1084, και οικονομικό και καλό, τραβάει και στην ανηφόρα. 3) Λίγη υπομονή και θα γίνει και αυτό.

Ο ST USERAKIAS



Γράφω αυτό το γράμμα θέλοντας να μάθω που μπορώ να βρώ τα:

3D CONSTRUCTION KIT, STOS και STAC. Προσπάθησα σε πολλά μαγαζιά στην Αθήνα αλλά δεν τα είχαν. Τέλος έχω έναν STAR LC-10, αλλά δεν ξέρω πως βγαίνουν τα χρώματα. Χρειάζεται κάποια εντολή; Αν ναι ποιά είναι;

● Φίλε userakia, θα έλεγα να ψάξεις και στα περιφερειακά μαγαζιά, και σίγουρα θα τα βρείς. Οσο για την εντολή αν είναι πρόγραμα ζωγραφικής θα την έχει απο μόνο του, αν είναι απο basic, καλό θα ήταν να ρίξεις μια ματιά στο manual του printer σου.

ΠΑΡΑΠΟΝΙΑΡΗΣ



Αγαπητό USER Θα ήθελα να σε συγχαρώ για την φανταστική σου ύλη. Είσαι το ωραιότερο περιοδικό, που έχει θέμα τα computers. Παρόλο που είσαι (σχετικά) νέο περιοδικό, μπορείς και ανταγωνίζεσαι πολλά άλλα περιοδικά, με μεγαλύτερη πείρα στο είδος. Θα ήθελα να παρατηρήσω, αλλά και να ρωτήσω μερικά πράγματα. Κατ'αρχήν πρόσφατα έχω μπεί στον φανταστικό κόσμο των computer μέσω ενός IBM, με σκληρό δίσκο, και είμαι θαμπωμένος. Θα ήθελα να παρατηρήσω οτι... εντάξει, έχεις φανταστική ύλη, φοβερές εικόνες, αλλά δεν βάζεις τίποτα και για PCs, και αν βάλεις τα θέματα είναι λιγοστά, σε σχέση π.χ. τα θέματα της AMIGA. Θα σε παρακαλούσα να βάζεις Tips n' Tricks και για PCs. Τέλος θα ήθελα να σε ρωτήσω:

1) Αν το γνωστό παιχνίδι Ghost n' Goblins έχει λύση στο να αποκτήσεις άπειρες ζωές.

2) Ποιά άλλα παιχνίδια μου συνιστάς να αγοράσω;

3) Μπορείς να μου πεις κάποια utilities να αγοράσω;

Φιλικά
Βαγγέλης Παρασκευαΐδης

● Φίλε Βαγγέλη σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Προσπαθούμε μέσα απο τις 116 σελίδες του USER, να καλύψουμε οτι μπορούμε, ακόμη και ARCHIMEDES.

Οσο για τα Tips για το PC, περιμένουμε την βοήθεια των αναγνωστών, όπως επίσης και για το ghost n' goblins, που μας ζητάς. 2+3)

Εγώ παίζω kick off, και απο utilities το wordplus (κειμενογράφος) που απαντώ στα γράμματά σας.

USER
ΥΠΕΡΑΝΩ ΟΛΩΝ



Αγαπητό USER. Συγχαρητήρια για τη θαυμάσια ύλη σου και τη συνεχή προσπάθειά σου για προσφορά σωστής και πλήρης ενημέρωσης στους χρήστες computer.

Κάνεις πολύ καλά που υποστηρίζεις όλους τους τύπους computers βάζοντας ένα θέμα κάθε μήνα για τον καθένα (πλην του Spectrum).

Είναι και αυτός ένας από τους λόγους που είσαι το καλύτερο περιοδικό για home (και όχι μόνο) computers στην Ελλάδα (ξεπερνάς τα: PIXEL, SPRITE, COMPUTER GAMES).

Σου αξίζει αυτή η θέση. Ελπίζω να συνεχίσεις έτσι. Θα ήθελα τώρα να μου απαντήσεις στις εξής απορίες.

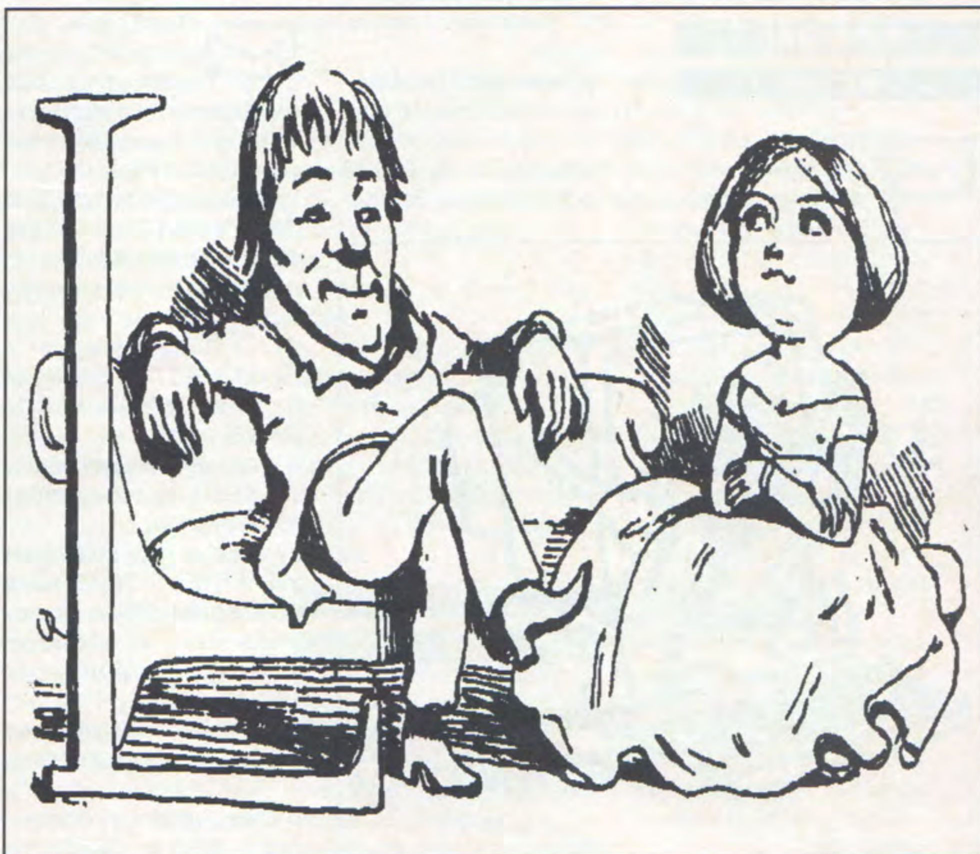
1) Σε τι διαφέρουν τα ATARI STE από την AMIGA 500 ή 2000; Σε τι διαφέρουν τα ATARI ST από τα ATARI STFM;

2) Γίνεται μέσω modem να συνδεθούν μόνο 2 χρήστες; Πόσο θα κοστίσει συνολικά η σύνδεση (modem, κλπ);

3) Τα original games θεωρούνται πως δεν έχουν ποτέ πρόβλημα.

Ομως 5 συνολικά original games μου έχουν παρουσιάσει πρόβλημα. Στα 3 από αυτά χάλασε εντελώς η οθόνη τους σε κάποια στιγμή αλλά επανήλθε όταν έκανα reset και ξαναφόρτωσα το παιχνίδι, στο 4ο εμφανίζονταν κάθετες γραμμές αρκετά συχνά και στο 5ο μου έβγαινε το μύνημα insert disk ενώ η δισκέττα ήταν ήδη στο disk drive. Πρόκειται για ελάττωμα του παιχνιδιού ή για κάτι άλλο; Μήπως τέλος υπάρχει φόβος για βλάβη στα original games που δεν πωλούνται σφραγισμένα;

4) Μερικά παιχνίδια (αντιγραφές) μου έχουν παρουσιάσει προβλήματα με την οθόνη τα οποία μερικές φορές συνεχίστηκαν και αφού είχα βγάλει τη δισκέττα από το disk drive





και είχα κάνει reset τον υπολογιστή. Σε τι μπορεί να οφείλεται αυτό;

5) Οταν γυρίζω το δείχτη contrast της οθόνης του υπολογιστή μου (AMSTRAD CPC 6128) εμφανίζονται σ'αυτήν πολλές μαύρες γραμμές. Είναι αυτό βλάβη της οθόνης ή μήπως υπάρχει φόβος για virus;

6) Ποιά γλώσσα προγραμματισμού χρησιμοποιείται περισσότερο στον 6128 για την κατασκευή arcade παιχνιδιών;

7) Μήπως έχετε δει το SHADOW WARIORS στον 6128; Εαν ναι, θα ήθελα να μου πείτε: α) έχει μουσική; β) πιάνει και τις 2 πλευρές της δισκέττας; Σας ρωτάω αυτά γιατί α) είχα διαβάσει πως το παιχνίδι στον AMSTRAD έχει πολύ καλή μουσική αλλά ενώ εγώ έχω το παιχνίδι δεν έχω ακούσει τίποτα από μουσική β) το παιχνίδι πιάνει και τις 2 πλευρές της δισκέττας μου αλλά χρησιμοποιεί μόνο την 1η μέχρι και το τέλος! Εχω επίσης μερικά πράγματα να επισημάνω αλλά και να προτείνω:

1) Η στήλη POWER ON πρέπει να μεγαλώσει έτσι ώστε να έχουμε μια όσο το δυνατόν πιο πλήρη αναφορά στα νέα προϊόντα του διεθνούς marketting.

2) Η στήλη Tips 'n' Tricks πρέπει επίσης να αυξηθεί λίγο.

3) Τι θα λέγατε για μια στήλη αποκλειστικά με επεμβάσεις για τα πιο πρόσφατα παιχνίδια; Πολλά από αυτά είναι πολύ δύσκολο να τελειωθούν και σίγουρα μια στήλη με επεμβάσεις (για όσο το δυνατόν περισσότερα formats) θα ευχαριστούσε όλους τους gamers.

4) Η στήλη Spell Shop είναι καλή. Εκτός όμως από τα adventures υπάρχουν και πολλά καλά arcade adventures τα οποία είναι αρκετά πολύπλοκα και είναι απαραίτητες κάποιες οδηγίες για να τα προχωρήσει κανείς (πχ. Batman 2, Myth, Tusker, Time Machine).

Γιατί λοιπόν δεν κάνετε μιά στήλη (έστω και μια σελίδα το μήνα) όπου θα παρουσιάζετε τον τρόπο λύσης κάποιου ή κάποιων (αν το επιτρέπει ο χώρος) arcade adventures;

Πιστεύω πως είναι πρωτότυπη ιδέα και αξίζει να δοκιμαστεί. Βέβαια δεν περιμένει κανείς να γίνουν όλα αυτά μαζί. Τουλάχιστον θα ήθελα να μου πείτε αν συμφωνείτε σε γενικές γραμμές και αν είναι δυνατό να πραγματοποιηθούν κάποια από αυτά.

Τέλος τι θα λέγατε να κάνετε ένα γκάλοπ όπου θα ζητάτε τις προτάσεις των αναγνωστών σας για νέες στήλες αλλά και τις γνώμες τους για τις ήδη υπάρχουσες στήλες και διάφορες αλλαγές που θα μπορούσαν να γίνουν σε αυτές;

Κλείνω το γράμμα μου με την ελπίδα να το δημοσιεύσετε (μου πήρε αρκετή ώρα να το γράψω) και συγνώμη αν σας κούρασα με την πολυλογία μου.

Φιλικά,
Δημήτρης Τενές

• Φίλε Δημήτρη, σ'ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, και για την διάκριση του USER, σαν το καλύτερο περιοδικό για Home Computers. Και αρχίζουμε με τις αρκετές ερωτήσεις σου:

1) Ο STE είναι ο νέος ST με περισσότερα χρώματα και τον πολυσηζητημένο blitter. Η Amiga 500, 2000 είναι .....η Amiga που ξέρεις!!.

2) Γίνεται να συνδεθούν 2 χρήστες μέσω modem, οσο για το πόσο θα κοστίσει η σύνδεση είναι καθαρά θέμα πόσο θα κοστίσουν τα modems.

3) Μερικές φορές τυχαίνει να είναι προβληματικό κάποιο πρόγραμα, αλλά την στιγμή που το έχεις αγοράσει original, το επιστρέφεις στο computer shop, και στο αντικαθηστούν.

4) Να μην αγοράζεις αντίγραφα απλό!!!

5) VIRUS! Αυτή είναι άγνωστη λέξη για τον 6128, ή το καλώδιο δεν κάνει καλή επαφή, ή δες το contrast.

6) Ασφαλώς οχι μοσχαρίσια, ή Laser basic ή γλώσσα μηχανής.

7) Ασφαλώς και έχουμε δει το SHADOW WARIORS στον 6128, και φυσικά έχει και ήχο, και πιάνει και τις δυο πλευρές της δισκέτας.

Και τώρα ας περάσουμε και στις προτάσεις σου:

1) Η στήλη POWER ON θα μεγαλώσει.

2+3) Για την στήλη Tips'n'Tricks, αλλά και για τις επεμβάσεις, περιμένουμε την βοήθειά σας.

4) Λίγη υπομονή, πάντως σε ευχαριστούμε για τις προτάσεις σου, και περιμένουμε την ίδια ανταπόκριση και απο άλλους αναγνώστες, άλλωστε μην ξεχνάτε οτι αυτό το περιοδικό είναι δικό σας.

PART I

AMOS BASIC

Καλώς ήρθατε στον φανταστικό κόσμο της AMOS BASIC!! Οπως ξέρετε η AMIGA είναι ένα computer με καταπληκτικές δυνατότητες, και για πρώτη φορά όλες αυτές οι δυνατότητες (σχεδόν) βρίσκονται στα δάκτυλά σας.

Το Σεπτέμβριο του 1988 η Mandarin Software κυκλοφόρησε την STOS BASIC για τον ATARI ST. Αυτή η BASIC "έγραψε" ιστορία, και εκλέκτηκε σαν την καλύτερη BASIC που είχε κυκλοφορήσει μέχρι τότε. Τώρα η ίδια BASIC κυκλοφορεί και για την AMIGA βελτιωμένη και με περισσότερες δυνατότητες. Αυτή η BASIC είναι η AMOS BASIC. H AMOS BASIC περιλαμβάνει ένα μεγάλο φάσμα με παραπάνω από 500 εντολές, μερικές από τις οποίες είναι τρομακτικά χρήσιμες. Μπορείς, για παράδειγμα να μετακινήσεις ή να κουνήσεις μια εικόνα ολόκληρη και να καθοδηγήσεις ένα sprite, μόνο με την χρησιμοποίηση ενός απλού παραδείγματος του manual. H AMOS BASIC δεν είναι απλά μία έκδοση συνηθισμένης BASIC, είναι μια BASIC αφιερωμένη στην δημιουργία προγραμμάτων και ιδιαίτερα παιχνιδιών. Εχει δική της γλώσσα προγραμματισμού και λειτουργίας που ονομάζεται AMAL. Τα προγράμματα που είναι γραμμένα με αυτό το σύστημα εκτελούνται 50 φορές το δευτερόλεπτο χρησιμοποιώντας ένα πανίσχυρο σύστημα από interrupts. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν οπουδήποτε για να δημιουργήσουν παιχνίδια όλων των ειδών. Από την γρήγορη και φυσική κίνηση που απαιτείται στα arcades, μέχρι την απαλή και μεγάλης ακρίβειας κίνηση που χρησιμοποιείται στα adventure και στα σχεδιαστικά προγράμματα. Ξεκινώντας το πρόγραμμα βλέπουμε ένα menu που μας βοηθάει στις βασικές λειτουργίες του προγράμματος, όπως Load, Save, Delete, Animation e.t.c. Στην συνέχεια θα αναλύσουμε ορισμένες λειτουργίες του Editor. Αυτός ο Editor αποτελείται από ορισμένα μέρη που θα αναφερθούμε στην συνέχεια. Ξεκινάμε με το Menu Window που είναι το βασικό menu του προγράμματος, όπως αναφέραμε και παραπάνω. Στην συνέχεια είναι η Information Line που μας πληροφορεί για ορισμένα στοιχεία του προγράμματος όπως: Γραμμή και σημείο του προγράμματος που κάνουμε edit, το ποσό της μνήμης που είναι ελεύθερο για χρησιμοποίηση, και το όνομα του προγράμματος που υπάρχει στην μνήμη. Για παράδειγμα:

L=1 C=1 Text=40000 Chip=91000 Fast=0 Edit=exaple

Συνεχίζουμε με το Editor Window που δεν είναι τίποτα άλλο από το βασικό "παράθυρο" του προγράμματος που εκεί μπορείς να γράψεις το πρόγραμμά σου. Μετά μπαίνουμε στο Direct Mode που μας βοηθάει να κάνουμε ένα γρήγορο test στο πρόγραμμα που έχουμε κάνει. Ολες οι εντολές του Direct Mode μπαίνουν σε μία ειδική οθόνη η οποία είναι ανεξάρτητη από το κυρίως πρόγραμμα. Αυτή η οθόνη έχει φυσικά ορισμένες δικές της εντολές, αλλά μπορείς και μέσο αυτής να χρησιμοποιήσεις και ορισμένες από τις εντολές της BASIC. Για παράδειγμα:

```
Print 42
ANSWER=6. Print ANSWER*9
Curs Off
Close Workbench
```

(Με αυτό το πρόγραμμα μπορείς να γλυτώσεις από multitasking λειτουργίες σχεδόν 40K !!)

Για να μπεις στο Direct Menu πατάς το ESC και βλέπεις τις εντολές και την λειτουργία τους.

ESCape	*Πηγαίνεις στο Editor Window*
Return	*Εκτελεί τις εντολές που βρίσκονται στην γραμμή*
DELete	*Σβήνει χαρακτήρες*
Backspace	*Σβήνει προς τα δεξιά*
Left Arrow	*Κουνάει τον cursor δεξιά*
Right Arrow	*Κουνάει τον cursor αριστερά*
Help	*Ενεργοποιεί το λειτουργικό menu.*
F1 to F10	*Μπορείς να επαναφέρεις τις ελευταίες δέκα γραμμές που έχεις γράψει στο Direct Mode*

Ενα άλλο αξιοσημείωτο στοιχείο του Editor είναι το σύστημα των Multiple Programs. Αυτό το σύστημα σου δίνει την δυνατότητα να επεξεργάζεσαι παραπάνω από δύο προγράμματα συνχρόνως!! Αν υποθέσουμε ότι ένα από τα προγράμματα που έχετε κάνει έχει λάθος, τότε η BASIC θα "περάσει" το ήδη φορτωμένο πρόγραμμα στην μνήμη και θα σας αφήσει να πειραματιστείτε με το "χαλασμένο" πρόγραμμα μέχρι να βρείτε το λάθος. Αφού το βρείτε, και ενδεχομένως το φτιάξετε, το πρόγραμμα που υπήρχε στην μνήμη είναι πάλι στην διάθεση σας. Συνεχίζουμε με το Conserving Memory. Αυτό μας βοηθάει να γλιτώσουμε αρκετή μνήμη με την χρησιμοποίηση ορισμένων εντολών όπως Close Workbench και Close Editor. Για παράδειγμα:

Print Chip Free, Fast Free
Close Workbench
Print Chip Free, Fast Free
(Αυτό το πρόγραμμα γλιτώνειπερίπου 50K μνήμης από το σύστημα)
ή
If Fast Free=0 Then Close Workbench
(Αφού ελένξει για Fast Ram πρώτα)

Χρησιμοποιόντας την εντολή Close Editor, ενώ το πρόγραμμα σας βρίσκεται σε εξέλιξη, γλιτώνεται περίπου 28K καθαρής μνήμης. Και επιπλέον δεν υπάρχει καμμία παρενόχληση στην λειτουργία του προγράμματος. Τελειώνοντας με τον Editor πρέπει να πούμε ότι λειτουργεί και κανονικά σαν τους απλούς Editor της AMIGA, φυσικά με μεγαλύτερες δυνατότητες. Μετά τον Editor θα εξετάσουμε τις εντολές της AMOS BASIC. Ξεκινάμε με τις Variables που χωρίζονται σε τρία μέρη, στις Integers, στους Real Numbers, και στις String Variables. Οι Integers χρησιμοποιούνται περισσότερο σε αποθηκευμένα ποσά όπως A, NUMBER, SCORE, LIVES, και μπορούν να αποθηκευθούν σε 4 Bytes δημιουργώντας διαφορά ταχύτητας από -147'483'648 σε +147'483'648. Οι Real Numbers στην AMOS BASIC συνοδεύονται πάντα από το σύμβολο # και μπορούν να αποθηκεύσουν δεκαδικές αξίες όπως 3.1 ή 1.5, καθώς η κλίμακά τους είναι από 1E-14 εως 1E-15. Π.Χ : P#, NUMBER#, TEST#. Οι Strings Variables ασχολούνται περισσότερο με κείμενα παρά αριθμούς. Το μήκος του text που ορίζουν μπορεί να είναι από 0 εως 65'500 χαρακτήρες και σαν διακριτικό έχουν το σύμβολο $. Π.Χ : NAME$, PATH$, ALIEN$. Αν συνδιάσουμε αυτές τις Variables τότε δημιουργείται ένα σύστημα που ονομάζεται Array, μόνο όμως με την βοήθεια της εντολής DIM. Η εντολή DIM ορίζει ένα πίνακα από Variables, χωρίς να υπάρχει όριο στις διαστάσεις, αλλά κάθε διάσταση να έχει το πολύ 65'000 στοιχεία.

Π.Χ: Dim A$(10), B(10.10), C#(10,10,10). Αυτό είναι ένα παράδειγμα σύνταξης της εντολής, που τα στοιχεία των αριθμών πρέπει πάντα να ξεκινούν από το 0. Για να καταλάβετε καλύτερα την χρήση της εντολής μελετήστε το παράδειγμα:

Dim ARRAY(10)
ARRAY(0)=10:ARRAY(1)=15
Print ARRAY(1):ARRAY(0)
(αποτέλεσμα: 15 10)

Περνάμε τώρα στις Arithmetic Operations ή Αριθμητικές λειτουργίες. Αυτές οι λειτουργίες γίνονται αναλόγως την προτεραιότητα σε υπολογιστική θέση του καθενός. Οι εντολές που καθορίζουν αυτές τις λειτουργίες είναι:

INC *(Προσθέτει 1 στην Integer Variable)*
Π.Χ:
A=10:INC A:Print A
(αποτέλεσμα: 11)
DEC *(Αφαιρεί 1 από την Integer Variable)*
Π.Χ: A=2:DEC A:Print A *(αποτέλεσμα: 1)*
ADD *(Γρήγορη πρόσθεση της Integer Variable)*
ADD v,exp [,base TO top]

Αυτή η εντολή προσθέτει αμέσως το αποτέλεσμα της έκφρασης exp στην Integer Variable v,(V=V+EXP). Η εντολή ADD λειτουργεί 40% γρηγορότερα από την EXP, μόνο που η μεταβλητή v πρέπει να είναι ακέραιος αριθμός.

Π.Χ: Timer=0
For X=1 To 1000
ADD T,X
Next x
Print T,Timer *(αποτέλεσμα 500500 7)*

Αυτά όσον αναφορά τις μεταβλητές της AMOS BASIC. Φυσικά δεν τις αναλύσαμε όλες παρά μόνο τις ποιό σημαντικές. Συνεχίζουμε με τις Memory Banks. αυτές είναι οι "τράπεζες" που αποθηκεύονται οι λειτουργίες που γίνονται για τις κινήσεις των sprites και bobs, και της μουσικής. Αυτές οι τράπεζες χωρίζονται σε 15 τμήματα και το κάθε τμήμα χρησιμοποιείται για διαφορετικά είδη δεδομένων. Για παράδειγμα όλες οι εικόνες των sprites βρίσκονται στο τμήμα 1 και μπορούμε να τις φορτώσουμε ως εξής: Load "AMOS_DATA: Sprites/ Octopus.abk". Υπάρχουν δύο είδη τραπεζών μνήμης, η μόνιμη και η προσωρινή. Τις μόνιμες πρέπει απλά να τις ορίσεις μία φορά και μετά βρίσκονται μέσα στο πρόγραμμα αυτόματα σωσμένες, ενώ τις προσωρινές πρέπει να τις ορίζεις κάθε φορά που τρέχεις το πρόγραμμα. Πιο αναλυτικά οι τράπεζες που χρησιμοποιούνται είναι οι εξής:

(διαβάζει τον προσδιορισμό του χρώματος)
Π.Χ: c=COLOUR(index) , PALETTE *(τοποθετεί στην μνήμη τα χρώματα που χρησιμοποιούνται στο πρόγραμμα)*
Π.Χ: PALETTE $100,$200,$300.

Περνάμε τώρα στις εντολές σχεδίασης γραμμών. Οι βασικότερες από αυτές είναι:

GR LOCATE *(θέση του κέρσορα γραφικών)*
Π.Χ: GR Locate x,y , PLOT *(σχεδιάζει ένα ή περισσότερα σημεία συνχρόνως)*
Π.Χ: PLOT x,y [,c] , BOX *(σχεδιάζει έναν κοίλο τετράγωνο)*
Π.Χ: BOX x1,y1 TO x2,y2 , POLYLINE *(συνδιάζει τον σχεδιασμό περισσότερων από μία γραμμής συγχρόνως)*
Π.Χ: POLYLINE x1,y1 TO x2,y2 TO x3,y3 , ELLIPSE *(σχεδιάζει μία κοίλη έλλειψη)*
Π.Χ: ELLIPSE x,y,r1,r2.

Οι εντολές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τα "γεμάτα" γραφικά είναι οι εξής:

PAINT *(γεμίζει μία κλειστή επιφάνεια)*
Π.Χ: PAINT x,y,mode , BAR *(γεμίζει καθορισμένες επιφάνειες)*
Π.Χ: BAR x1,y1 TO x2,y2.

Υπάρχουν και ορισμένες άλλες εντολές με την ίδια λειτουργία και η μόνη διαφορά είναι στην σχηματική μορφή του αντικειμένου.

ΤΑΞΗ	ΣΤΟΙΧΕΙΑ	ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ	ΕΙΔΟΣ
Sprites	Ορισμός των sprites	Τράπεζα 1	Μόνιμη
Icons	Κρατάει τον ορισμό των Icons	Τραπεζα 2	Μόνιμη
Music	Περιέχει μουσικά δεδομένα	Τράπεζα 3	Μόνιμη
Amal	Χρησιμοποιήται για τα Amal δεδομένα	Τράπεζα 4	Μόνιμη
Samples	Τα δεδομένα των Samples	Τράπεζες 1-15	Μόνιμη
Menu	Αποθηκεύει τα δεδομένα Menu	Τράπεζες 1-15	Μόνιμη
Chip work	Προσωρινός χώρος εργασίας	Τράπεζες 1-15	Προσωρινή
Chip data	Μόνιμος χώρος εργασίας	Τράπεζες 1-15	Μόνιμη
Fast work	Προσωρινός χώρος εργασίας	Τράπεζες 1-15	Προσωρινή
Fast data	Μόνιμος χώρος εργασίας	Τράπεζες 1-15	Μόνιμη

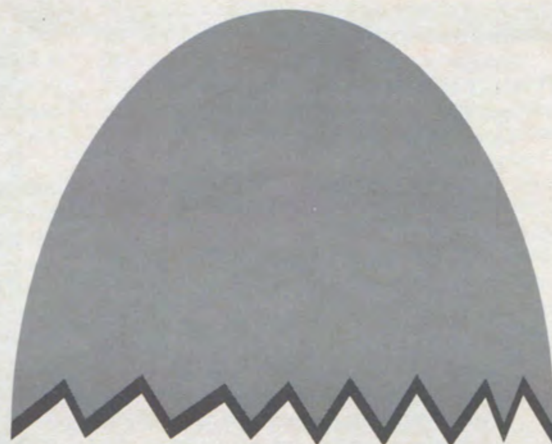
Μετά από την γρήγορη αναφορά μας στις Memory Banks, Θα περάσουμε τώρα στα γραφικά της AMOS BASIC. Κατά αρχήν θα μιλήσουμε για τις δυνατότητες που υπάρχουν στον τομέα των γραφικών και μετά θα αναφερθούμε στις σημαντικότερες εντολές που χρησιμοποιούνται για την σχεδίαση αντικειμένων και εικόνων καθώς και των sprites στα παιχνίδια. Ο τομέας των γραφικών της AMOS λειτουργεί σε όλα τα mode της AMIGA ακόμα και στο HoldAndModify mode (HAM), και δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα της AMIGA. τα χρώματα ορίζονται όπως και στις περισσότερες BASIC με τις εξής εντολές:

INK *(ορίζει το χρώμα με σχεδιαστικές λειτουργίες)*
Π.Χ: INK col[,paper][,border],
COLOUR *(μεταβιβάζει ένα χρώμα σε κάποιο δείκτη)*
Π.Χ: COLOUR index.$RGB , =COLOUR

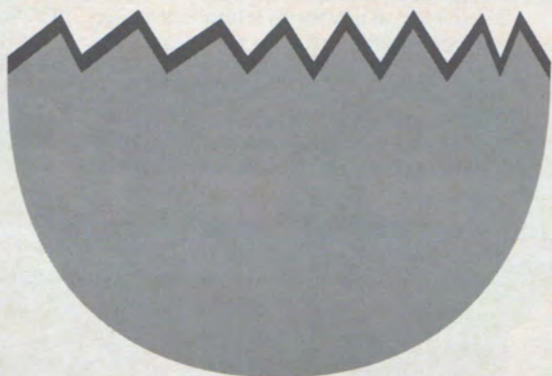
Τώρα περνάμε στα λεγόμενα Fonts του προγράμματος. Οι εντολές που χρησιμοποιούνται για τον καθορισμό αυτών των Fonts είναι οι εξής:

GR WRITING *(αλλάζει το mode των χαρακτήρων με επιλογή και από άλλες δισκέτες)*
Π.Χ: GR WRITING bitpattern , CLIP *(περιορίζει όλα τα γραφικά σε ένα τομέα της οθόνης)*
Π. Χ: CLIP [x1,y1 TO x2,y2] , SET TEMPRAS *(ορίζει ένα προσωρινό πίνακα χρωμάτων)*
Π. Χ: SET TEMPRAS [address,size].

Οι υπόλοιπες εντολές του τομέα των γραφικών αναφέρονται στις αλλαγές που μπορεί να γίνουν σ'αυτά, αφού πρώτα δημιουργηθεί το βασικό σχέδιο. Τα θέματα που αναφέραμε μέχρι τώρα είναι αυτά που ορίζουν τις βασικές λειτουργίες της BASIC. Στο επόμενο τεύχος θα αναφερθούμε πιο πολύ σε θέματα κώδικα και στο σύστημα λειτουργίας της AMOS BASIC.



ΠΑΣΧΑΛΙΝΟΣ







ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Στο προηγούμενο USER, παρουσιάσαμε κάτι τρισχαριτωμένα όντα, πολύ εργατικά και πειθαρχημένα, αλλά με ενα μεγάλο μειονέκτημα: Ενα μυαλό κουκούτσι. Ασφαλώς θα καταλάβατε οτι σας μιλάμε για τα LEMMINGS ! Τώρα τι θέλουμε απο εσάς; Ζωγραφίστε και στείλτε μας διάφορα σχεδιάκια, σκιτσάκια, γελοιογραφίες ή οτι άλλο πρωτότυπο νομίζετε εσείς Γενικά πως περνάει την ζωή του ενα lemming. Και για να περάσουμε και στα δώρα, έχουμε διάφορα banners και αρκετές αφίσσες με lemmings που περιμένουν τους 20 πρώτους φίλους μας. Στείλτε μας λοιπόν το δικό σας lemming, όπως το θέλετε εσείς, μέχρι 15 Μαΐου στην διεύθυνση:

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75
12761 ΧΑΙΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟΝ ΠΑΣΧΑΛΙΝΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ





Μ. ΤΣΙΑΚΑΛΟΥ

MODEMO ΓΡΑΦΗΜΑ

Ιiiiiiiiiiiγρουγρουνγ..Connect 1200.

ίλες και φίλοι ή καλύτερα μαμά, μπαμπά, θεία,θείε, ξαδέρφια (μοναδικοί αναγνώστες της παρούσας στήλης) γειά χαρά και αυτόν τον μήνα. νπως βλέπετε συνεχίζουμε το λειτουργημά μας να προσφέρουμε την χαρά σε όλυς τους αναγνώστες μας με αυτή την φοβερή,μοναδική,ανεπανάληπτη στήλη που όλοι σας την αγκαλιάσατε με χαρά από το 21 2ό τεύχος του USER που δημιουργήθηκε από κάποιους άλλους ευθυνογράφους. Αυτόν τον μήνα θα ασχοληθούμε με έναν αναπτυσσόμενο τομέα των computers..Μιλάμε όπως ίσως θα καταλάβατε για τον κόσμο των ...., των..εε..των πποστττ αρχισυντάκτης...α ναι...τον κόσμο των modems...νλοι εσείς που έχετε καποιο computer θα έχετε κάποτε την μανία να αγοράσετε ένα απο αυτά τα κουτάκια που δίνουν ζωή στα computers σας..Κατά την διάρκεια των παρακάτω γραμμών θα έχετε την ευκαιρία να αλλάξετε την γνώμη σας..Μια ωραία μέρα αποφάσισα και εγώ ο άμοιρος να βάλω ενα modem στο computer μου..(Ολα τα έχει ο συντάκτης του USER το modem του λείπει όπως λέει και μια πάνσοφη παροιμία που είναι γραμμένη στην είσοδο των γραφείων του περιοδικού μόνο που αντί για το << Το modem του λείπει >> γράφει <<ο μισθός του λείπει>>.).

Από εκείνη την μέρα και μετά καταράστηκα για κάπου 656007654*ρίζα3^5 φορές την ώρα που αποφάσισα να περάσω την υπόλοιπη ζωή μου σαν συντάκτης.Το συνέδεσα λοιπόν στην Μαρίδα (βλέπε προπροηγουμενο ευθυμογράφημα) και αφού βρήκα το κατάλληλο πρόγραμμα επικοινωνίας ύστερα απο 3 έτη φωτός ψαξιμο έγινα κανονικός χρήστης πολλών τραπεζών..

Εθνική,εμπορική,τράπεζα κρήτης..κλπ..νμως σε λίγο καιρό άρχισα να λαμβάνω χαρτιά για κάποιες καταθέσεις σε ειδικό δικαστήριο και ιστορίες για αυτό αποφάσισα να περιοριστώ στις κανονικές τράπεζες για modem..κτσι κατάφερα να αφήνω μυνήματα, να παίρνω files και πολλά άλλα πράγματα στα οποία θα αναφερθώ αργότερα..(Αν καταφέρω να τελειώσω πριν έρθει ο αρχισυντάκτης να ελέγξει την δουλειά..). κτσι και εσείς με ενα modem θα μπορείτε να κάνετε θαυμάσια πράγματα...Μια από τις πιο σημαντικές δυνατότητες ειναι η ικανότητα μερικών τραπεζών να συνδέοντα με άλλες κατά την διάρκεια ενός πολέμου και να μαθαίνουν νέα πριν ακόμα βγουν από τα ειδησεογραφικά πρακτορεία..

Μια σημαντική δυνατότητα είναι επίσης οτί μπορείτε να συνδεθείτε σε μια τράπεζα με πολλές τηλεφωνικές γραμμές και να συνομιλήτε με αλλούς τρελλούς σαν κι'εσάς για πολλές ώρες. (Αντε μετά να πιάσει γραμμή η θεία σας που περιμένει να μιλήσει με την μητέρα σας για τον γάμο της Μαρίας κλπ. κλπ.). Σε αυτές τις βάσεις μπορείτε να μπαίνετε και με γυναικεία ονόματα και να κλείνετε ραντεβού στις 12.00 τα μεσάνυχτα στην πλατεία κουκκακίου με κάποιο αγόρι που περιμένει να παντρευτεί μέσω γνωριμίες modem. Στις ίδιες βάσεις μπορείτε να διαφημίσετε και το ευθημογραφημά σας που γράφετε σε κάποιο περιοδικό καθώς και διάφορα πειρατικά προγράμματα που με εναν editor τα παρουσιάζετε δικά σας..Και μια που αναφέραμε προγράμματα (ψψψψψ σκηνοθετική ευφραδεια εε ????) να πούμε οτί μπορείτε να πάρετε και κάποια χρήσιμα files από τις διάφορες bbs σε πολύ μικρό χρόνο..Την τελευταία φορά που δοκίμασα να κάνω κατι τέτοιο ,2 bytes πριν από το τέλος της λήψης ενός file 467 kb και ύστερα από αναμονή 2 1/2 ωρών ξαφνικά η λήψη διακόπηκε..Σήκωσα το ακουστικό και μαζί με τα σφυρίγματα του modem άκουγα 2 γυναίκες να μιλάνε και τυχαία έπιασε το αυτί μου οτι η μία ηταν στην Σουηδία και η άλλη στην Ουγκάντα (βλέπε πρώην κατοικία βοηθού αρχισυντάκτη..Τον φέραμε εδώ γιατί ζητούσαμε φτηνά εργατικά χέρια..)..Εκλεισα το τηλέφωνο με ένα μισόγελο κολλημένο στο προσωπό μου για το γεγονός οτι εκείνες οι γυναίκες θα πλήρωναν υπεραστικό για Ελλάδα μια και μπλέχτηκαν οι γραμμές. Ωστόσο το file που είχα πάρει δεν δούλευε..Αυτό όμως δεν είχε καμία σημασία εκείνη την στιγμή.Ομως υπάρχει περίπτωση να είσαι ο ίδιος χειριστης κάποιας bbs οπότε τα πράγματα γίνονται πολύ πιο απλά (Μιλάμε πάντα για κάποιο άτομο σε κάποιο άγνωστο μέρος που δεν έχει καμιά σχέση με την ιστορία μας..).Την ιδιότητα αυτή την έχει ο παρών ευθημογράφος και συνήθως ξυπνάει 4 η ώρα το πρωί από ένα τηλέφωνο στην βάση του..Βέβαια τι να πείς σε έναν χρήστη που μπαίνει άγρια χαράματα στη βάση,τον λένε Μήτσο και είναι ταξιτζής ??? Βέβαια αυτά δεν είναι τίποτα μπροστά στις χιλιάδες ιστορίες καθημερινής τρέλλας που συμβαίνουν σε όσους έχουν modem. Ομως αυτό είναι το ευθημογράφημα του Μήνα όπως το είδε και το κατέγραψε ο Μίλτος Τσιάκαλος. Καλο Μήνα και καλό Πάσχα που υποθέτω οτι έχει περάσει (με αυτές τις καθυστερή_ σεις δεν μπορείς να είσαι σίγουρος για το αν πρέπει να πεις καλό πάσχα ή καλά Χριστούγεννα.) Και μην ξεχνάτε να μας γράφετε στην διεύθυνση του περιοδικού αν νομίζετε οτί είστε αρκετά καλοί ή αν νομίζετε οτι έχετε κάποια καλά σχόλια για την στήλη..Αν το μόνο πράγμα που έχετε απο τα παραπάνω είναι το modem τοτε τηλεφωνήστε μας καθε βράδυ 21:00-08:00 data στην Crazy BBs. /Σημείωση..Κάθε ομοιότητα με πρόσωπα ή πράγματα δεν είναι εντελώς συμπτωματική.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Πωλείται AMIGA 500, καινούργια με πλήθος παιχνιδιών και προγραμμάτων, 2 joystick, mouse, τροφοδοτικό, και monitor 1084S. Ολα μαζί 165.000 δρχ. Τηλ: 58.20.399 κάθε μέρα 2-4.30 μ.μ. Θεόπιστος.

AMIGA 500 ολοκαίνουργια 1MB, δεύτερο drive, έγχρωμο στέρεο μόνιτορ, λόγω αγοράς άλλου υπολογιστή. Τηλ: 25.17.602 Πάνος

Πωλείται PHILIPS MSX2-NMS 8280, με 2 drive 3,5, image digitization, genlock επαγγελματικό, προγράμματα υποτιτλισμού. Ιδανικό για φωτογράφους, + παιχνίδια και εφαρμογές. Τηλ: 3420571 - 3423565 κος Μαραγκός Νικόλαος

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ !!! 170 παιχνίδια και προγράμματα (45 δισκέτες) για Amstrad 6128 + 12 αυθεντικά games + original πρόγραμμα ΠΡΟΠΟ (Hitpack 13) + 1 joystick + Ελληνικό manual. Ολα μαζί μόνο 25.000 !!! Ανδρέας τηλ: 65.22.118

Πωλείται ολη μου η συλλογή για Commodore 64 σε δίσκο - κασσέτα. Οποιος προλάβει !! Στάθης τηλ: 94.17.839

AMSTRAD USERS προλάβετε : Modulator MP2 (στο κουτί του) 6.000 δισκέτες με πολλά αξιόλογα προγράμματα 700 (δισκέτα + πρόγραμμα) Τηλ: 34.71.056 Γιώργος

AMIGA games, οι Brain hackers μετά απο πολύχρονη πείρα στο εξωτερικό τώρα και στην Ελλάδα. All the new programs. ΤΗΛ: 28.12.286 Christofer Athens απογεύματα.



AMIGA: Τέλεια ρύθμιση και έλεγχος των drives με ειδικό original πρόγραμμα, 2 δισκέτες και manual. ΤΗΛ: 86.14.265, 68.17.222 Κος Θεόφιλος

SEGA MEGADRIVE, 2 joysticks, παιχνίδια τιμή 85.000 δρχ. Τηλ: 59.83.837 Γιάννης

ΠΑΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ORIGINAL για Spectrum - Commodore 64 - Amstrad 464 (tetris, dan dare II, match day, saboteyr II κ.λ.π) 500 δρχ. η κασέτα. Επίσης παιχνίδια και προγράμματα για Amiga. Τηλ: 58.20.399 9π.μ - 15μ.μ Ουμπέρτο

ATARI 1040 STE, VORTEX AT 286/ AT EMULATOR. Εγγύηση, παιχνίδια, προγράμματα, joysticks. Χρήστος τηλ: 58.10.713

Πωλείται τηλεκατευθυνόμενο, θερμικό, τετρακίνητο buggy AGFA TIGER, με μηχανή OPS, 2κάναλη τηλεκατεύθυνση HITEC, starter και πολλά άλλα εξαρτήματα. Πωλούνται όλα μαζί 120.000 δρχ ή ανταλάσσονται με SONY DISCMAN (φορητό) και 10 combact disk. ΤΗΛ: 5820399 απο 8.30-4.30 Τάσος

SONY 2DD UNLABEL (3.5) 155 ΔΡΧ, SONY 2DD 210 ΔΡΧ, NONAME 5,25 (10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ) 1.100 ΔΡΧ, ΣΟΝΥ 2S/2D 160 ΔΡΧ. ΑΠΟ 100-500 DISKS 10%. ΑΠΟ 500-1000 DISKS 15%. ΕΓΓΥΗΜΕΝΕΣ 100% ΤΗΛ: 64.23.274

Πωλείται υπολογιστής AMSTRAD 1512, με σκληρό δίσκο 20 MB και μονόχρωμη οθόνη. Τιμή συζητήσιμη τηλ: 67.12.100

PC XT (10MHZ) μεταφερώμενος, με οθόνη Hercules /CGA (περιλαμβάνει και εξωτερική οθόνη) 2 drives 5,5, PC mouse. Τιμή 120.000 δρχ. Με σκληρό δίσκο 20MB 150.000. Τηλ: 9522086 Ρενάτο ώρες γραφείου.

Πωλείται AMIGA 2000, 2 drive 3.5, και ενα 5,5, bridge board XT, genlock και σκληρός δίσκος 20MB. Τιμή 400.000 με έγχρωμο monitor 1084 450.000 δρχ. ΤΗΛ: 95.22.086 κος Ρενάτο ώρες γραφείου.

ARCHIMEDES A3000, 50 γεμάτες δισκέτες, αξεσουάρ σε άριστη κατάσταση πωλείται μόνο 170.000 δρχ. Τηλ: 41.28.172 Παύλος.

Πωλείται Commodore 128 με drive 1570, πολλά βιβλία και δισκέτες. Πληροφορίες Γανώσης Σταμάτης τηλ: 66.57.825 5-9 μ.μ.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 113

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER



ΠΡΟΣ ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 27 & ΜΠΟΤΑΣΗ

106 82 ΑΘΗΝΑ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ MAIL ORDER

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:
ΝΑΙ ΟΧΙ
ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:
ΝΑΙ ΟΧΙ
ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΣ:

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:...
ΤΗΛΕΦΩΝΟ...
ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:..................

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1000 ΔΡΧ
* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

* **ΝΑΙ!** Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για ένα χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο με το ποσό των 4400 δρχ. αντί για 4800 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η από τη συνδρομή μου μπορώ να τη διακόψω και να πάρω αμέσως πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:...
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... **ΤΚ:**.........................
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: .... **ΗΛΙΚΙΑ:**...................
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:...
Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο: ....

Σημ: Κόστος συνδρομής για την Κύπρο 5000 δρχ.

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
ΤΚ .... **ΠΟΛΗ** .... **ΤΗΛ.**...................................
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ....
ΗΛΙΚΙΑ .... **ΥΠΟΓΡΑΦΗ** ....

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟΙΟΝΤΟΣ	ΤΙΜΗ	ΠΟΣΟΣΤΗΤΑ	ΣΥΝΟΛΟ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

* ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ

* ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ
* ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ


STARRING
Joe Dredd as
THE JUDGE
Chopper as
THE SKY SURFER
Death as
JUDGE DEATH
Kenny as
THE PERP
Plus a cast of millions!!!